MICHEL BRASIL

Geração Boom Bap

sampling e produção musical de *rap* em Belo Horizonte

editora | UEMG

Geração Boom Bap: sampling e produção musical de rap em Belo Horizonte

Michel Brasil

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

BRASIL, M. *Geração Boom Bap*: sampling e produção musical de rap em Belo Horizonte [online]. Belo Horizonte: Editora UEMG, 2022, 238 p. ISBN: 978-65-86832-17-4. Available from: https://books.scielo.org/id/6v4mz. https://doi.org/10.36704/9786586832174.

All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license.

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribição 4.0.

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimento 4.0.

MICHEL BRASIL

Geração Boom Bap

sampling e produção musical de *rap* em Belo Horizonte

Belo Horizonte, 2022

editora UEMG

EDITORA DA UNIVERSIDADE DO ESTADO DE MINAS GERAIS | EdUEMG

Conselho Editorial

Thiago Torres Costa Pereira | UEMG
Amanda Tolomelli Brescia | UEMG
Ana Elisa Ribeiro | CEFET-MG
Ana Lúcia Almeida Gazzola | UFMG
Fuad Kyrillos Neto | UFSJ
José Márcio Pinto de Moura Barros | UEMG / PUC Minas
Moacir Henrique Júnior | UEMG

Thiago Torres Costa Pereira
Editor-chefe

Gabriella Nair Figueiredo Noronha Pinto
Coordenação administrativa e editorial

Universidade do Estado de Minas Gerais | UEMG

Lavínia Rosa Rodrigues
Reitora

Thiago Torres Costa Pereira
Vice-reitor

Raoni Bonato da Rocha
Chefe de Gabinete

Silvia Cunha Capanema
Pró-reitora de Planejamento, Gestão e Finanças

Vanesca Korasaki
Pró-reitora de Pesquisa e Pós-graduação

Michelle Gonçalves Rodrigues
Pró-reitora de Ensino

Moacyr Laterza Filho
Pró-reitor de Extensão

Expediente

Sofia Rodrigues Santos Carvalho
Projeto gráfico e diagramação

Carpe verbum
Luiza Cordiviola
Anna Izabella Miranda
Camila Marques Corrêa
Deborah Dietrich
Revisão

Fotos da capa: *(CC BY-SA) Fora do Eixo e Maria Objetiva. Disponível em:* flickr.com/photos/foradoeixo/8585322481/in/album-72157633075502393/ e *Yuvraj Singh* em unsplash.com/photos/Xl3Eih9¥RQKg (adaptadas).

Imagens de composição por (*CC BY-SA) Mídia NINJA* em flickr.com/photos/midianinja/albums, Unsplash.com e Pexels.com (adaptadas).

Este livro foi submetido à avaliação por duplo parecer às cegas, feita por pesquisadores doutores, e à aprovação pelo Conselho Editorial.

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuiço 4.0.

Rodovia Papa João Paulo II, 4143. Ed. Minas, 8° andar, Cidade Administrativa, bairro Serra Verde, BH-MG, CEP: 31630-900.
(31) 3916-9080 | e-mail: editora@uemg.br | editora.uemg.br

@EditoraUEMG @editora_uemg @EditoraUemg

B823g Brasil, Michel
Geração Boom Bap : sampling e produção musical de rap em Belo Horizonte [livro eletrônico] / Michel Brasil - Belo Horizonte : EdUEMG, 2022.
238 p. : il., color., tab., gráf.

Inclui bibliografia.

ISBN: 978-65-86832-17-4

1. Música – Belo Horizonte. 2. Rap (Música). 3. Hip Hop (Música). I. Título.

CDD – 781.649

Bibliotecária responsável: Flavia Martins Alves Godinho CRB-6/3653

Gostaria de agradecer:

A Deus e a todas as forças superiores.

À Paula e ao Pedrinho, meus companheiros de todas as jornadas, pelo carinho, paciência e compreensão. Este trabalho não seria possível sem o apoio e presença de vocês.

Ao meu pai e à minha mãe por todo suporte ao longo da vida. Obrigado, Paulo e Regina, pelo suporte diário.

A todos os *beatmakers*, *rappers* e DJs, que gentilmente colaboraram com a pesquisa: DJ A Coisa, DJ Roger Dee (Grandmaster Dente), DJ Spider, Eazy CDA, Enece, DJ Giffoni (Giffaz), PDR Valentim, Neghaun, Roger Deff, Monge MC, Dica Beats, QDC Beats, PNK. Sem o trabalho e as palavras de vocês, esta obra simplesmente não existiria. Um salve especial para Clebin Quirino ("Possibilista") e Preto C, que me receberam pacientemente diversas vezes em seus estúdios.

Aos *funk brothers* do Coletivo Dinamite pelos sons, *jams* e toda a musicalidade envolvida nesta história: Fernando Dinamite (Fernas), Idio Guile (Zila), Comum (André Novais, "artista plástico"), Warley Musquito (*sangue-funk*) e Mr. Jammstein.

Ao professor Luiz Naveda por todo o suporte ao longo da pesquisa e aos professores Lúcia Campos, Carlos Palombini e Helena Lopes pelas críticas e sugestões.

Ao Rafael Dupim e ao Renato (Valero) Jacques, pelos papos e pela moral, lá no começo deste plano.

Aos pretos-velhos, erês, caboclos, exus e demais entidades espirituais, que contribuíram para esta (e outras) caminhadas. Agradeço enormemente à Vovó Maria Conga, Maria Padilha, Cabocla Iara. Também às demais entidades e irmãos encarnados do Grupo Espírita Umbandista Caminho e Luz, bem como aos diversos guias, que têm trabalhado junto aos meus familiares. Saravá!

Por fim, gostaria de manifestar minha gratidão à Fundação de Apoio à Pesquisa de Minas Gerais (Fapemig), pelo auxílio através da bolsa do Fundo de Apoio à Pós-Graduação (PAPG).

Apresentação

O presente trabalho discute o *rap*, um gênero musical que se configurou na cidade de Nova Iorque, a partir de diversos elementos da cultura dos afrodescendentes e imigrantes caribenhos que habitavam bairros periféricos, como o South Bronx (ROSE, 1994). Ao longo das últimas quatro décadas, o gênero musical se disseminou pelo mundo, sendo consumido, apropriado e criado principalmente por jovens das grandes cidades. Em Belo Horizonte, o contato com o gênero se deu no início dos anos 1980, e, desde então, observou-se a emergência de uma cena local de *rap*, à qual este trabalho se dedica.

Componente musical da cultura conhecida como Hip Hop, o que atualmente se entende como *rap* é um desdobramento da improvisação dos Mestres de Cerimônia (MCs) das festas de rua (*block-parties*), organizadas pelos jovens das comunidades de Nova Iorque. Após cerca de 40 anos de existência do Hip Hop, a música *rap* está na linha de frente da música popular mundial. *Rappers* como Jay-Z e Kendrick Lamar figuram entre os artistas mais ouvidos e aclamados pela crítica especializada nos últimos anos. Produtores musicais que iniciaram na música *rap*, como Timbaland, Kanye West e ?uestlove (lê-se "Questlove"), são frequentemente requisitados para produzir discos de artistas de outros estilos, como pop, *rock* e R&B. O gênero se configurou num universo à parte – com inúmeros subgêneros – ao mesmo tempo em que influenciou e inspirou artistas de outros estilos musicais. Além disso, o *rap* deu continuidade à propagação de elementos culturais de influência da diáspora africana nas Américas, inaugurando inúmeras cenas e sonoridades locais, em diversos países, a exemplo de Brasil, França, Cuba e África do Sul (MITCHELL, 2001; NEAT, 2004).

Embora as figuras de maior visibilidade na música *rap* sejam os *rappers*, outros artistas colaboram de maneira fundamental no processo de criação musical. *Os beatmakers*, também chamados de produtores musicais, são responsáveis pela criação da base instrumental, o *beat*, que serve de apoio à *performance* do MC. Não existe *rap* sem ritmo, isto é, sem a batida, e embora

não desperte tanta atenção do público, o *beatmaker* é indispensável nesse "mundo da arte" (BECKER, 2010).

Um dos elementos que orientam esta pesquisa e que a diferencia de boa parte do que já foi escrito sobre o *rap* é o foco nesses artistas. Uma questão que frequentemente me intrigava era a pouca visibilidade dada aos *beatmakers* e produtores musicais. As letras, a postura e a *performance* dos *rappers* sempre me chamaram a atenção, porém, minhas análises pessoais – enquanto fã e músico – se baseavam na relação entre o instrumental e a voz. Se estamos diante de um gênero musical que se apoia na união entre uma acentuada base rítmica e o canto falado, por que o elemento vocal é tão privilegiado nas análises e estudos sobre o tema?

Nesse sentido, o presente texto oferece alguns deslocamentos em relação à maioria das publicações sobre o gênero *rap*. Ao invés dos *rappers*, das letras e do elemento vocal, a análise está voltada aos *beatmakers*, aos *beats* e aos elementos que os compõem. Outro aspecto fundamental é o fato de a pesquisa se direcionar aos estúdios, aos processos de composição e à produção musical, em vez de se concentrar na rua, no espaço público, nas identidades construídas pelo público e pelos artistas e nos textos. Sob essa perspectiva, *Geração Boom Bap* se volta aos *beatmakers* da cidade de Belo Horizonte e região.

Os *beatmakers* são agentes de fundamental importância na cadeia produtiva da música *rap*, uma vez que se encarregam da criação dos instrumentais usados pelos *rappers* para cantar. Tais agentes utilizam diversas técnicas e ferramentas para criar os *beats*, e este estudo se volta a uma delas. Mais precisamente, pretende-se investigar as posturas e opiniões dos produtores locais a respeito do uso de *samples* de outras obras musicais na produção dos *beats*. O uso de *samples*[1] (ou *sampling*) é uma técnica primordial na constituição da sonoridade do gênero *rap*. Esse recurso começou

1 *Samples* são excertos de outras obras musicais apropriados pelos *beatmakers* para a produção dos instrumentais usados pelos *rappers* para sua *performance* vocal.

a ser usado na década de 1980, alguns anos antes da disseminação das ferramentas digitais de produção musical. Outras técnicas e procedimentos de composição/produção coabitam o estilo desde seus primórdios, mas alguns artistas atribuem ao *sampling* um lugar central na constituição desse gênero musical.

O objetivo, portanto, é investigar de que maneira o *sampling* funciona como uma referência estética e procedimental para os *beatmakers* de Belo Horizonte. A partir de uma pesquisa de campo com músicos locais, o livro discute como essa referência técnico-criativa opera nos processos de composição do *rap*. Como o ato de se apropriar de outras obras musicais evoluiu dentro da diversidade das cenas locais desse gênero? Como os agentes locais do *rap* produzem peculiaridades a partir do sampleamento? Quais os usos artísticos e simbólicos que os *beatmakers* da cidade conferem a essa técnica?

A pesquisa que forneceu os dados para a escrita deste texto foi realizada entre 2016 e 2018, durante o mestrado em Artes na Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Ao longo do trabalho, visitei vários estúdios e realizei uma série de entrevistas semiestruturadas[2] com produtores de Belo Horizonte e região. As conversas foram gravadas em formato digital e posteriormente transcritas, constituindo o *corpus* da pesquisa. Ao todo, nove agentes ligados ao *rap* foram entrevistados, sobretudo produtores. Eu estive presencialmente com Clebin Quirino, Dica Beats, DJ A Coisa, DJ Giffoni, DJ Preto C, DJ Roger Dee, DJ Spider, Easy CDA e Enece; além do MC e jornalista PDR Valentim. Alguns desses produtores, como Clebin Quirino e Preto C,

2 Entrevistas semiestruturadas integram um modelo de entrevistas flexíveis. No curso da minha pesquisa, parti de um roteiro de perguntas, elaborado por mim no início da investigação, que continha tópicos importantes e guiava os encontros com os artistas. Contudo, as perguntas mudavam de acordo com as respostas dos entrevistados, uma vez que, por exemplo, alguns tópicos já surgiam durante as conversas, e certas perguntas se mostravam desnecessárias. As entrevistas foram realizadas na forma de conversas relativamente informais, nas quais eu procurava levantar o máximo de informações sobre o método de trabalho dos produtores, suas ferramentas de criação, suas preferências estéticas e as maneiras que eles utilizavam *samples* nos processos de produção dos *beats*. À medida que a pesquisa avançava, comecei a mudar a estruturação da entrevista, priorizando tópicos que se mostraram mais relevantes.

foram visitados repetidas vezes, o que proporcionou uma observação extensiva do seu trabalho *in loco* e o aprofundamento do entendimento de seus processos e escolhas artísticas, uma vez que observei os procedimentos de gravação e produção musical em seus estúdios, em Belo Horizonte.[3]

É importante notar que todos os produtores musicais dispunham de projetos com a utilização de *samples* a título de ilustração ou exemplo, ainda que deliberadamente declarassem não gostar do uso de *samples* ou afirmassem uma preferência por outras ferramentas de produção.

Durante o trabalho de campo, priorizei o contato com produtores mais experientes. A escolha não se baseou em uma seleção de qualidade artística ou de popularidade, muito menos pela preferência de *beatmakers* com maior fluxo de produção. A ideia inicial era manter um balanço igualitário entre os produtores novos e antigos. Entretanto, à medida que comecei a encontrá-los para conversar, orientei o esforço de coleta de dados a partir de *beatmakers* mais experientes. Isso se deu uma vez que proporcionavam depoimentos mais ricos e historicamente mais amplos em razão da longa vivência da cena local, assim como o maior conhecimento do desenvolvimento da música *rap* nos níveis local e internacional.

Nesse sentido, a pesquisa contou com a contribuição de Roger Dee e A Coisa, produtores da primeira geração do *rap* na região, e diversos outros artistas da geração posterior, que eu tomei a liberdade de nomear como geração boom bap.[4] Essa geração foi responsável pela primeira expansão das atividades de produção na cidade, e, hoje em dia, encontra-se razoavelmente consolidada no contexto do *rap* local. Embora a maioria dos produtores com quem conversei tenha iniciado suas atividades após o ano 2000, alguns deles, como Preto C, começaram a produzir recentemente, mas

3 Estúdio Produto Novo, do produtor Clebin Quirino, e Labs Estúdio, do produtor Preto C.

4 A expressão "geração boom bap" me veio à mente após a entrevista com Roger Dee, que usou a expressão para se referir à safra de *beatmakers* que despontou no começo dos anos 2000. Tais artistas possuem forte influência do estilo boom bap, um tipo de sonoridade do *rap* norte-americano dos anos 1990. No Capítulo 2, eu entrarei em mais detalhes sobre essa geração, e, no Capítulo 3, entrarei em mais detalhes sobre o boom bap.

participavam da cena local como *rappers*. Apesar de privilegiar o contato com produtores mais experientes, também procurei *beatmakers* que começaram a atuar após 2010, como o Dica Beats e o QDC Beats. Tentei conversar com outros *beatmakers* dessa geração, mas não foi possível articular tais encontros, devido à incompatibilidade de agendas e às limitações de tempo inerentes ao cronograma da pesquisa.

Durante o processo de transcrição das entrevistas, procurei respeitar o fluxo de pensamento, a ordem das palavras e o ritmo das falas na transcrição para o texto. Expressões como "sacou", "entendeu", "tá ligado" e "tipo" foram retiradas quando eram excessivamente repetidas e não acrescentavam conteúdo relevante à transcrição. Da mesma forma, respeitei o uso de gírias e termos coloquiais, uma vez que poderiam refletir expressões importantes desses agentes.

Por fim, um outro elemento que contribuiu indiretamente para a pesquisa foi a participação na produção do Hora RAP. Por meio da atuação semanal no programa de rádio, pude estar em contato com o estado da arte da cena belo-horizontina e me atualizar sobre as tendências contemporâneas do gênero, através da interação com diversos artistas e agentes locais. Essas informações, colhidas de maneira indireta, permitiram a checagem da procedência de certas categorias e tendências e possibilitaram meu contato direto com a produção dos *beatmakers* da região, uma vez que o repertório do programa é majoritariamente composto por conteúdo local.

Sumário

Considerações iniciais 12

Capítulo 1 | ***Rap*, *sampling* e abordagens acadêmicas** 31

Capítulo 2 | **Produção musical e o mundo do *rap* em Belo Horizonte** 72

Capítulo 3 | ***Beatmaking* e *sampling* em Belo Horizonte** 123

Considerações finais 213

Referências 223

Apêndice 1 | **Glossário** 231

Apêndice 2 | **Lista de CDs e álbuns de *rap* de Belo Horizonte e região** 234

Sobre o autor 238

Considerações iniciais

Durante o final da década de 1980 e início da década de 1990, grande parte dos instrumentais de *raps* era composto a partir da apropriação de elementos sonoros provenientes de outras obras musicais (KISTNER, 2006; SEWELL, 2013). Um fragmento de bateria de uma música de James Brown, adicionada a um *riff*[5] de baixo de uma canção de Curtis Mayfield e sobreposto a um curto excerto de voz de Lyn Collins poderia ser usado para construir a base sobre a qual um *rapper* realiza sua *performance* vocal. Entre 1986 e 1992, a produção musical de *rap* era amplamente baseada no uso de *samples*.

Entretanto, é necessário observar que o processo de produção de *beats* não é um procedimento padrão, com métodos preestabelecidos, sintaxe e semântica generalizados entre os *beatmakers*. Ao longo de sua história, variadas formas de compor e produzir coabitaram o gênero *rap*, expandindo sua sonoridade e dando origem a diversos subgêneros. Por exemplo, muitos produtores e *rappers* optam por não utilizar *samples* no processo de produção. Eles utilizam sintetizadores (analógicos e digitais), baterias eletrônicas e até mesmo gravações de *performance* ao vivo na produção de seus *beats*. É o que Sewell (2013) exemplifica na seguinte passagem:

> Boa parte dos produtores e artistas do Hip Hop não empregam *samples*. Por exemplo, Dr. Dre usualmente leva músicos para o estúdio para tocar novamente algumas passagens de faixas existentes: Let Me Ride a princípio talvez soe como um *sample* de Mothership Connection (Star Child), do Parliament, mas ao invés de samplear a devida gravação do Parliament, Dr. Dre e sua equipe de produção recriaram o som de Mothership Connection com instrumentação ao vivo (SEWELL, 2013, p. 13, tradução nossa).

5 Um *riff* é uma sequência de notas musicais repetidas ao longo de uma música, formando uma base ou acompanhamento. É geralmente feito na guitarra, mas pode ser executado pelo baixo, piano e outros instrumentos.

Sendo assim, ao mesmo tempo em que o "sampleamento" configura uma referência histórica, técnica e timbrística, ele não é a única diretriz técnica e estética do gênero. O contexto de produção dos *beats* de *rap* parece ter uma dinâmica em que referências são rapidamente subvertidas, em um cenário em que produtores e *rappers* se recusam a se fixar em um estilo de produção ou subgênero por muito tempo. A sonoridade do *rap*, portanto, possui várias roupagens. Embora o uso de *samples* seja uma referência na produção musical, importantes transformações aconteceram ao longo da década de 1990 e no início dos anos 2000. Tais modificações, em sua maioria, estão relacionadas a amplas mudanças na relação entre cultura e tecnologia na sociedade contemporânea. Segundo Schloss (2014), os principais deslocamentos observados na produção musical de *rap* são a mudança do caráter das ferramentas de produção, a expansão do acesso às fontes de *samples* e a crescente disponibilidade de informações sobre os processos de produção musical.

Os produtores e *beatmakers* passaram a depender mais de programas de computador (*softwares*) do que de equipamentos e máquinas (*hardwares*). *Softwares* como o Fruit Loops e Reason ocuparam o lugar de *samplers* – ferramentas que permitem manipular digitalmente os excertos sonoros, como o Emu-SP 1200 e o MPC da Akai, embora ainda exista uma espécie de culto ao *vintage*, sobretudo por parte dos produtores mais antigos. Os discos de vinil deixaram de ser a fonte de *samples* por excelência, uma vez que a internet e o MP3 facilitaram o acesso aos álbuns e diversificaram o repertório de pesquisa. Por fim, a expansão de uma espécie de rede de produtores independentes – em primeira instância – e a facilidade de compartilhamento de arquivos pela rede mundial de computadores ampliaram os processos de trocas e comunicação dos agentes envolvidos na música *rap* e modificaram as formas de produção desse gênero musical. Nesse sentido, observou-se a emergência de novas técnicas de produção, assim como uma crescente pluralidade de sonoridades e subgêneros do *rap*. Um exemplo da mudança de sonoridades é o *trap*, um estilo de produção de *beats* originado

no final da década de 1990 na cena do *rap* de Atlanta. O *trap*, que excedeu o contexto do *rap* e atualmente é considerado um gênero da música eletrônica dançante, faz farto uso de sintetizadores, elementos de frequência subgrave e timbres da bateria eletrônica Roland TR 808.

A partir de 1991, ano da contenda jurídica por direitos autorais conhecida como Grand Upright Music Ltda *versus* Warner Bros Records Inc., a produção musical baseada em *samples* começou gradualmente a decair. Essa ação judicial foi movida pelo cantor e compositor Gilbert O'Sullivan contra o *rapper* Biz Markie, que "sampleou"[6] um excerto da música "Alone again (Naturally)", de O'Sullivan, em uma faixa do disco *I Need a Haircut* (1991). O processo foi um divisor de águas na interpretação jurídica do uso de *samples* de outras obras na criação musical. Após esse caso, ficou determinado que o uso desse recurso em obras musicais deveria ser pré-aprovado pelos detentores dos direitos autorais e fonográficos da obra original. Tal posicionamento interferiu diretamente nos processos de produção musical de *rap*, uma vez que apresentou um empecilho considerável à viabilização dos discos. Os detentores dos direitos das músicas "sampleadas" – geralmente gravadoras e escritórios de administração de direitos autorais – começaram a exigir vultuosas quantias para a liberação dos *samples*, o que começou a minar a ambição apropriadora dos produtores. É o que relata Williams (2011):

> Devido ao cerceamento ao *sampling* proporcionado pela legislação de direitos autorais no final dos anos 1980 e início dos anos 1990, álbuns baseados em colagens sonoras, como dos grupos Public Enemy e De La Soul, tornar-se-iam muito caros para viabilização comercial a partir de meados dos anos 1990 (WILLIAMS, 2010, p. 7, tradução nossa).

6 O termo "sampleou" cumpre a função da conjugação do verbo "samplear" na terceira pessoa do singular. Essa é a expressão usada, pelos agentes envolvidos com o *rap* nacional, para designar o ato de usar um *sample* de uma determinada música em um *beat*.

Dessa forma, os produtores, *rappers* e *beatmakers* procuraram outras formas de produzir suas faixas musicais, o que contribuiu para a consolidação de variados processos e ferramentas, que já faziam parte da música *rap*, mas que, diferentemente do *sampling*, não possuíam tanta evidência, conforme afirma Sewell (2013, p. 200, tradução nossa): "Com a imposição de tantas limitações, sem mencionar a linha tênue entre criatividade e um processo legal, o Hip Hop baseado em *samples* adaptou suas abordagens de produção de diferentes maneiras". Tal adaptação abriu espaço para uma ampliação do uso de sintetizadores e o retorno da utilização de músicos de estúdio. De toda forma, os obstáculos impostos pela lei de direitos autorais não podem ser considerados os únicos motivos para a redução da utilização de *samples* na produção de *rap*. O contexto sociotécnico – a gênese das ferramentas e equipamentos de produção – e novos cenários e opções artísticas também são fatores significativos para o entendimento dessa questão. Ainda que o *sampling* não seja tão determinante para a sonoridade do *rap* atualmente, ele permanece como uma referência timbrística e processual de diferentes maneiras.

O estudo de Schloss (2014), uma etnografia realizada entre *beatmakers* norte-americanos que produzem a partir de *samples*, identificou elementos culturais, éticos e estéticos que subscrevem a conduta desses artistas. O autor observou uma espécie de comportamento purista nessa comunidade de *beatmakers*. Eles entendem as práticas de produção como uma extensão das técnicas dos DJs de Hip Hop. Também privilegiam os discos de vinil como fonte primordial de *samples*, uma vez que o processo de pesquisa de discos raros, conhecido como *digging in the crates*, atua como um espaço formativo e propicia um ambiente de socialização entre os produtores. Além disso, existem preocupações éticas na escolha e utilização dos excertos, como não usar trechos de discos sampleados recentemente por outros *beatmakers*, não usar *samples* presentes em compilações de *breaks* e batidas, entre outras. O pesquisador também explicita alguns parâmetros estéticos que guiam a escolha dos *samples* e sua posterior utilização nos

beats. Mais adiante, tratarei a pesquisa de Schloss (2014) de maneira detalhada. Por ora, cabe dizer que é possível observar algumas diferenças no comportamento dos *beatmakers* locais em relação ao *sampling*. O próprio autor admite, no posfácio da segunda edição de *Making beats: the art of sample-based hip hop*, que seu livro "foi escrito no final de uma era" e que o "[...] Hip Hop passava pelas mesmas mudanças culturais e tecnológicas que estavam transformando o resto da América no fim do milênio" (SCHLOSS, 2014, p. 199, tradução nossa).

Uma investigação mais sistemática sobre transformações ocorridas através dos contextos locais e globais em quase quatro décadas de desenvolvimento do gênero pode ser fundamental para o entendimento das relações entre cultura, materialidade, localidade e estilo na música. É fundamental entender qual a relevância do uso de *samples* para os produtores musicais locais, seus objetivos, modelos de transformação do material sonoro e as razões pelas quais esses modelos ainda permanecem. Do ponto de vista das relações entre local e global, também é necessário compreender a maneira que a estética tradicional da música *rap* é ressignificada regionalmente através do *sampling*. O que se espera alcançar com este trabalho é um aprofundamento da reflexão sobre a sonoridade da música *rap* no Brasil e uma ponderação sobre o gênero de maneira mais ampla, o intercâmbio cultural transnacional, assim como questões estéticas da música eletrônica dançante e da música popular em geral.

As questões apresentadas nesta breve introdução guiaram o desenvolvimento do estudo e serão aprofundadas de diversas formas no decorrer do texto. Além do objetivo que se volta à relação dos *beatmakers* de Belo Horizonte com a técnica do *sampling*, a pesquisa também se dedicou a desenvolver objetivos específicos, a saber:

1. Mapear as referências de produção e atuação de *beatmakers* da capital mineira e região;
2. Traçar um histórico crítico sobre *digital sampling* na literatura da área;

3. Elaborar um panorama do estado da arte do uso de *samples* entre os produtores belo-horizontinos;
4. Analisar a utilização de *samples* enquanto procedimento criativo na produção de *rap* na cidade.

O contexto local

Nas últimas décadas, a música popular, em sua infinidade de gêneros e hibridizações, tem proporcionado frutíferas reflexões. Segundo Hesmondhalgh e Negus (2002):

> O estudo da música popular é, acima de tudo, uma área de pesquisa peculiarmente interdisciplinar, que traz contribuições significativas de escritores pertencentes a vários campos acadêmicos, como a musicologia, estudos culturais e dos meios de comunicação, sociologia, antropologia, etnomusicologia, folclorologia, psicologia, história social e geografia cultural (HESMONDHALGH; NEGUS, 2002, p. 1, tradução nossa).

Este livro se insere nesse campo e absorve sua inerente influência interdisciplinar. O conceito empregado para música popular diz respeito aos gêneros produzidos nos centros urbanos, com vistas à circulação comercial e amplamente consumidos pelo público dessas localidades.

O *rap* é um dos mais importantes gêneros da música popular contemporânea. Conforme Shuker (2005, p. 220, tradução nossa), "o *rap* é considerado a forma musical afro-americana mais popular e influente das últimas décadas". O gênero fomenta debates desde seus primórdios e, atualmente, exerce notável influência na música pop mundial. Justin Williams (2014) afirma que:

> "[...] é seguro dizer que, hoje em dia, o Hip Hop é uma das formas da música popular mais influentes e culturalmente relevantes, e um dos aspectos mais importantes para o estudo acadêmico é o fato de que ele celebra abertamente suas conexões com o passado, ao criar uma vasta rede intertextual a partir de uma miríade de elementos internos e externos à cultura Hip Hop (WILLIAMS, 2014, p. 188, tradução nossa).

Apesar de existir um campo de estudos sobre Hip Hop e *rap* relativamente consolidado nos estudos da cultura popular, ainda há poucas análises que se dedicam aos aspectos musicais do gênero. Harkins (2009) afirma que:

> [...] a abordagem acadêmica do sampleamento digital frequentemente baseou-se em teorias literárias da intertextualidade ao invés de abordar a prática musical, que frequentemente foi ignorada no campo de estudos da música popular em favor do foco nos públicos e consumidores (HARKINS, 2009, p. 27, tradução nossa).

Schloss (2014) explicita dois motivos para essa falta de atenção aos elementos não verbais do *rap*:

> Primeiramente, a estética da composição [no *rap*] é determinada por um complexo cenário de preocupações éticas e escolhas práticas que só podem ser estudadas de dentro da comunidade de produtores musicais. A maioria dos pesquisadores que escreveram sobre Hip Hop não procurou ou não teve acesso a essa comunidade. Em segundo lugar, a maioria dos acadêmicos que estudaram o Hip Hop é proveniente de disciplinas voltadas para os textos ou

> processos sociais, ao invés de estruturas musicais. Em outras palavras, seu interesse pelo Hip Hop não está na música. Mas essa abordagem – legitimada em seus próprios termos – só reforça a noção de que os aspectos não verbais do *rap* não são dignos de atenção (SCHLOSS, 2014, p. 20, tradução nossa).

Este estudo se alinha com o ponto de vista de Schloss (2014) no sentido de que o impacto das formas de produção musical no *rap* parece não estar acompanhado por uma documentação escrita, depoimentos verbais ou tratados. A especificidade dessas ecologias de conhecimento produz, no contexto local, modos específicos de produção cultural, que são reproduzidos e consumidos sem que possamos estudar ou refletir sobre suas relações. Investigar a diáspora sonora do *rap* se torna essencial para a musicologia da música popular contemporânea, que precisa refletir sobre o impacto social desse complexo de relações históricas, sociais e musicais que o gênero representa.

Dois fatores são especialmente relevantes para o desenvolvimento de uma investigação sobre o tópico. Em primeiro lugar, o papel do *beat* no processo de composição de *raps* é frequentemente menosprezado. Com frequência, as letras dos *raps* são compostas após ou durante a criação dos *beats*. Vários *rappers* respondem à música em suas rimas em vez de subordinarem a música ao texto. É o que afirma, por exemplo, o *rapper* belo-horizontino Hot Apocalypse: "Geralmente, nos reunimos na casa do [*beatmaker*] Coyote e escolhemos uma base instrumental. Daí, direcionamos as letras a partir do tema que surgir na composição"[7] (BUZATTI, 2016). Tais estratégias de criação dos *beatmakers* (ou produtores) são ignoradas nos estudos sobre o gênero e não refletem a cultura multidisciplinar das práticas musicais no

7 BUZATTI, Lucas. O clipe do DV Tribo, "Geração elevada", é a cara do novo *rap* de Belo Horizonte. *Vice*, São Paulo, 16 dez. 2016. Disponível em: https://noisey.vice.com/pt_br/article/ypveww/dv-tribo-geracao-elevada-sintese-sant-vinicao. Acesso em: 18 set. 2017.

rap, provocando um hiato no entendimento dos processos subjacentes à cultura Hip Hop.

Em segundo lugar, o foco nas culturas locais é frequentemente ignorado em favor de generalizações que pouco refletem os modos de operação das ramificações do *rap*. O Hip Hop e o *rap* são fenômenos que extrapolaram contextos nacionais. Estamos diante de um acontecimento essencialmente transnacional, que contou com a participação de pessoas de diversas etnias e nacionalidades (afroamericanos, povos latinos e caribenhos, entre outros) e se expandiu mundo afora através dos meios de comunicação e da internet. Tricia Rose (1994), na introdução de *Black noise: rap music and black culture in contemporary America*, um dos estudos pioneiros sobre o Hip Hop, afirmou que possuía:

> [...] uma forte convicção de que este projeto [...] [nutriria] o desenvolvimento de projetos mais globalmente focados. Alguns deles deverão centrar no prazer que o Hip Hop e a música *rap* proporcionam aos jovens adolescentes brancos em pequenas cidades relativamente homogêneas do meio-oeste, ou aos ricos híbridos do Hip Hop criados em comunidades mexicanas e porto-riquenhas de Los Angeles e Nova Iorque, os dançarinos de *break* chineses e japoneses com os quais conversei em um shopping no centro de Hong Kong e em Tóquio em 1984. A cena Hip Hop norte-africana em Paris ou as cenas do *rap* alemão, inglês e brasileiro poderiam cada uma preencher seu próprio livro. Acredito que projetos como este virão em seguida e espero que meu livro contribua para torná-los possíveis (ROSE, 1994, p. 14, tradução nossa).

Em seu estudo sobre o *sampling* no *rap*, Joseph Schloss (2014) explicita a necessidade de focos em manifestações regionais do Hip Hop:

> Precisamos de mais estudos do Hip Hop em épocas específicas, em lugares específicos, em comunidades específicas, a partir de pontos de vista específicos. Precisamos de mais estudos de aspectos específicos do Hip Hop; não apenas os elementos, mas também o modo como esses elementos são praticados em diferentes ambientes sociais e culturais. Precisamos de mais discussão sobre o modo como escolhas artísticas – especialmente escolhas musicais – estão sendo feitas em diferentes contextos e o que está em jogo quando tais decisões são feitas (SCHLOSS, 2014, p. 213, tradução nossa).

O foco nos produtores musicais de Belo Horizonte e região pode refletir, ao mesmo tempo, o modo de operação local e as transformações globais, uma vez que essas culturas urbanas estão encadeadas no processo de interação mundial pela internet e outros meios de comunicação. Além disso, a capital mineira é um dos polos mais importantes do Hip Hop nacional. Ao lado de São Paulo, a cidade foi um dos primeiros municípios brasileiros a registrar a presença de *b-boys* e *rappers*, em meados dos anos 1980, além de ter sido parte de uma rede de intercâmbio entre os dançarinos e grafiteiros mineiros e paulistas, com visitas mútuas. A cena mineira causou boa impressão entre os paulistas, que fizeram questão de registrar tal respeito publicamente:

> Os caras [de São Paulo] tiveram uma impressão tão boa sobre a cultura hip-hop de Belo Horizonte que quando eles lançaram o Cultura de Rua, o primeiro disco de hip-hop gravado, saiu uma matéria onde a repórter perguntou: "Vocês têm referência sobre o movimento hip-hop fora de São Paulo?" [E eles responderam:] "Temos, BH é o melhor movimento do Brasil" (MACHADO, 2003, p. 96).

O DJ Roger Dee se refere a uma matéria no número 46 da revista *Bizz*, que cobria o lançamento daquele que é considerado o primeiro disco de *rap* no Brasil. O *rapper* e jornalista Roger Deff também repercute esse fato numa matéria recente sobre as três décadas de Hip Hop na cidade:

> A cultura hip-hop de Belo Horizonte chegou a ser referência nacional, algo que chegou ser dito pelo MC Jack, dançarino, DJ e *rapper*, que fez parte da coletânea Hip-Hop Cultura de Rua (1988). Na matéria publicada na edição 46 da revista Bizz, intitulada *Hip Hop Tupiniquim: o subúrbio invade o centro*, [o MC] Jack conta sobre o movimento além de São Paulo e diz: — nós fomos há um ano e meio em Belo Horizonte e o movimento lá "tava" até mais forte do que em São Paulo (DEFF, 2017b).[8]

Nos anos 1990, no Brasil, o *rap* superou os outros elementos do Hip Hop em questões de visibilidade e volume de criação. A cena de *rap* paulistana ganhou ampla notoriedade, chegando inclusive a ditar uma espécie de paradigma estético. Ainda que não tenha a mesma visibilidade e circulação nacional dos artistas de São Paulo, a produção de *rap* local mostrou-se constante e artisticamente relevante. Em matéria no *site* da revista *Vice* em julho de 2017, o jornalista Eduardo Ribeiro alerta, no título de sua coluna: "A golden era do *rap* de Belo Horizonte é agora". O texto evidencia a atual safra do *rap* na cidade, ao mesmo tempo em que enumera artistas mais antigos que continuam sendo referência. Ribeiro (2017) também salienta a diversidade do gênero na capital mineira:

> Se você mergulhar no *rap* mineiro, vai encontrar mentes sagazes, explorando desde as referências

8 DEFF, Roger. Três décadas de hip hop em BH. Parte 2. **Jornal O Beltrano**, Belo Horizonte, 2017b. Disponível em: https://www.obeltrano.com.br/portfolio/tres-decadas-de-hip-hop-em--bh-parte-2/ . Acesso em: 23 jun. 2017.

> essenciais do estilo americano dos anos 1980-1990 até o *rap* mais pesado, passando por coisas bem futurísticas. Ao mesmo tempo em que surgem as inovações, por lá, o estilo bate-cabeça, popular nas antigas, marcado pelas batidas agitadas e letras cheias de bordões, segue invicto. Belo Horizonte abraçou o novo sem virar as costas para o *rap* rasteiro. O lado sujo, o rolê nas quebradas, sobrevive principalmente nas Zonas Norte e Oeste (RIBEIRO, 2017).[9]

Podemos supor várias explicações, principalmente geoeconômicas e sociohistóricas, para o fato dos artistas belo-horizontinos não conseguirem tanta repercussão. Tal assunto merece, de fato, mais pesquisas e aprofundamento. De toda forma, alguns artistas locais têm driblado as dificuldades e alcançado a repercussão nacional. Nos primórdios, os grupos União Rap Funk, Protocolo do Subúrbio e Black Soul, mais recentemente o evento Duelo de MCs, Flávio Renegado, Das Quebradas, DV Tribo e Gustavo Djonga também são alguns dos artistas locais ligados ao *rap* que conseguiram visibilidade e circulação nacional.

Terminologias utilizadas neste trabalho

Gostaria de esclarecer o emprego de alguns termos específicos no decorrer do livro. Refiro-me aos seguintes pares: "*rap*" e "Hip Hop", "*beatmaker*" e "produtor musical", e "produção musical" e "composição".

Ao longo do texto, darei preferência ao uso de "*rap*" e "música *rap*" para me referir ao gênero musical pesquisado. O termo "Hip Hop" será usado, prioritariamente, para fazer referência a uma cultura, estilo de vida, postura

9 RIBEIRO, Eduardo. Radiografia urbana: a golden era do rap de Belo Horizonte é agora. *Vice*, São Paulo, 25 jul. 2017. Disponível em: www.vice.com/pt_br/article/mbapzb/a-golden-era-do-rap-de-belo-horizonte-e-agora. Acesso em: 20 jul. 2017.

artística ou filosófica. A reunião dos elementos expressivos – *rap*, *breaking* e *graffitti*[10] – existentes no South Bronx, em Nova Iorque, nos anos 1970, foi denominada, por seus próprios membros, de Hip Hop. O termo passou a designar não somente a reunião desses elementos, mas uma postura, uma espécie de doutrina que se expandiu pelo mundo e adquiriu contornos específicos em cada localidade.

É comum, na imprensa e entre os pesquisadores, referir-se ao gênero musical usando o termo "hip-hop". Entretanto, evitarei tal uso. Utilizarei o termo "*rap*", ou música *rap*, para me referir ao gênero musical em questão. Empregarei o termo "Hip Hop", preferencialmente, para fazer menção a essa cultura, estilo de vida ou o conjunto de expressões artísticas originado no South Bronx e apropriado em diversas localidades por todo o globo.

O MC nova-iorquino KRS One (Lawrence Parker) discorre sobre a mistura e diferenciação entre os dois termos:

> Infelizmente, as pessoas cresceram acostumadas a igualar a música *rap* e as imagens retratadas nos clipes da música *rap mainstream* com a totalidade da cultura Hip Hop e sua história, e é por isso que dizemos que isto NÃO é o Hip Hop "real". Isso não é fidedigno à cultura e tradição original do Hip Hop, e não representa o que realmente está ocorrendo aos nossos sentidos físicos no presente. Grande parte dos clipes de *rap mainstream* de meu tempo são contos imaginários de crime, sexo e aventura urbana. Eles são legais, eles nos entretêm, mas eles não são "reais". O verdadeiro Hip Hop é a vida real, e é da experiência das nossas vidas reais que nossa música e dança, nossa arte gráfica e nossa linguagem advêm. É por isso que ensinamos que Hip Hop e música *rap* não são a mesma coisa; que *rap* é algo que fazemos, enquanto Hip Hop é algo que vivemos,

10 Uma definição desses e outros termos pode ser consultada no Glossário (Apêndice 1).

> e a vivência do Hip Hop é o Hip Hop "real" (KRS One, 2009, p. 62-63, tradução nossa).

KRS One, assim como diversos *hip-hoppers*, faz questão de separar as categorias *rap* e Hip Hop, pois acredita que a segunda é maior que um gênero musical. Nesse sentido, ele salienta a profundidade do termo e o relaciona à totalidade de sua vida e à vivência integral dessa doutrina, não somente no fazer musical e em suas imagens associadas.

Algumas vezes, ao longo das entrevistas e conversas, os produtores locais usaram o termo "Hip Hop" para fazer menção ao *rap*. Esse intercâmbio é relativamente comum no contexto local, o que não significa que os termos não sejam confundidos, uma vez que demonstraram um profundo conhecimento sobre tal cultura. Trata-se de uma maneira descomplicada de se referir ao gênero musical, uma vez que, no dia a dia, não é necessário demarcar a diferença entre os conceitos.

A priorização do termo "*rap*" se deve ao entendimento de que a música *rap*, em grande medida, não está circunscrita à cultura Hip Hop. A música, de várias maneiras, ainda mantém ligações com a cultura, porém, o *rap*, enquanto gênero musical, participa de uma esfera de comércio e consumo, que extrapola quaisquer contornos estéticos, geográficos e filosóficos do Hip Hop. Esse afastamento em relação à cultura não aconteceu somente com o elemento musical, uma vez que o *graffitti* e o *breaking* também são produzidos, apresentados e consumidos em esferas e espaços alheios ao Hip Hop. Minha intenção com essa separação dos termos não é emitir um juízo de valor sobre o atual estágio da música *rap*, mas chamar a atenção para a existência de uma cadeia produtiva em torno de um gênero musical, que possui influências estéticas e políticas de uma cultura, mas que não se encontra mais restrito a essas influências.

O termo "*beatmaker*" se refere ao responsável por criar as bases instrumentais que dão sustentação à *performance* de um *rapper*. Os *beatmakers*

atuam em estreita colaboração com os *rappers*, uma vez que são os agentes incumbidos de compor toda a parte musical de um *rap*, com exceção da parte feita pelo *rapper*. Esses profissionais produzem, por demanda ou não, e são procurados pelos artistas que querem gravar um novo trabalho. Esse fundamento instrumental produzido pelos *beatmakers* é chamado de base, instrumental ou *beat*. Nos Estados Unidos, a palavra "*beatmaker*" começou a ser usada para nomear os agentes que se encarregam unicamente de compor os instrumentais. Ou seja, os *beatmakers* só fornecem os *beats*. Cabe ao produtor musical ou engenheiro de gravação realizar as outras atividades de gravação e produção musical.

A expressão "produtor musical", por sua vez, foi cunhada um pouco antes do surgimento da música *rap* e define os profissionais que coordenam a produção de discos e faixas musicais. A função do produtor musical é auxiliar os músicos e compositores no processo de registro e formatação musical das obras, cuidando de sua identidade sonora. Schloss (2014) afirma que:

> O movimento dos *dee-jays* de Hip Hop em direção ao estúdio foi parte de uma tendência maior em todo o espectro da música popular com respeito ao aumento do uso da tecnologia na criação musical. Não é por acaso que os indivíduos que criam música Hip Hop chamam-se de produtores em vez de compositores ou músicos. O termo produtor entrou em voga na música popular nos anos 1960, com indivíduos como Phil Spector, Brian Wilson, e George Martin. Enquanto um engenheiro de gravação usa o equipamento de gravação para capturar um som em uma fita, considera-se que o produtor, apesar de realizar uma tarefa essencialmente similar, possui uma maior responsabilidade estética (SCHLOSS, 2014, p. 40, tradução nossa).

No contexto de produção internacional, um álbum de um *rapper* com um orçamento razoável geralmente funciona da seguinte maneira: os *beatmakers* criam e fornecem os *beats*, enquanto o produtor musical é responsável pela sonoridade do disco como um todo, tal qual um produtor musical de outros gêneros. No contexto do *rap* local, essa divisão de trabalho é quase inexistente. Geralmente, o *beatmaker* cria os *beats* e também atua como produtor musical das faixas e dos discos em que trabalha. Isso significa que esse profissional se encarrega de pensar a sonoridade da faixa de maneira geral, propor mudanças nos arranjos de voz e na estrutura das músicas, fazer a mixagem, entre outras demandas necessárias à produção de um fonograma.[11] Durante as entrevistas, pude perceber que a grande maioria dos *beatmakers* que colaboraram com a pesquisa prefere o título de produtor musical, pois, frequentemente, suas atividades extrapolam as tarefas de criação de *beats*. Dessa forma, mesmo sabendo que os termos "*beatmaker*" e "produtor musical" designam diferentes perfis profissionais da cadeia produtiva do *rap*, utilizarei os dois como sinônimos, uma vez que essa distinção é pouco perceptível no contexto local.

Outro par de termos que vejo necessidade de esclarecer é a dupla "produção" e "composição". A separação entre as etapas de composição e produção musical é comum em diversos estilos e tradições musicais. Nos gêneros da música popular urbana, por exemplo, a composição geralmente acontece em um momento anterior à gravação. Normalmente, os compositores levam as músicas praticamente prontas para o estúdio, quando se preocupam em lapidar alguns elementos, enriquecer os arranjos e produzir um registro que saliente os pontos fortes da composição. Ainda que existam vários casos em que a separação entre essas duas etapas não é tão clara, é possível afirmar que tal distinção – entre composição e produção musical – persiste.

11 Um dos poucos processos de produção locais, em que foi possível observar a divisão de funções entre produtor musical e *beatmaker*, foi o caso das coletâneas *O Som que Vem das Ruas*, nas quais vários *beatmakers* produziram os *beats* e o DJ Roger Dee foi responsável pela produção musical dos álbuns de maneira geral.

Na música *rap*, especialmente no caso da base musical, a separação entre criação e produção musical é menos evidente. Essa disjunção é um pouco mais clara no elemento lírico, uma vez que, muitas vezes, os *rappers* chegam ao estúdio com as letras prontas, muito embora isso não seja uma regra. No que se refere aos *beats*, a atividade de composição é também um exercício de produção musical. Primeiramente, porque o processo de criação dos *beats* acontece dentro de um estúdio, no qual se grava e se produz a mercadoria musical. Além disso, esse processo leva em conta preocupações evidentes em processos de produção musical: o cuidado com timbres, sonoridades, disposição dos elementos na mixagem, processamento de efeitos e tratamento dos elementos do *beat*, inserção de *samples* e outros ruídos, além de ajustes nos arranjos e na estrutura da música.

Ademais, os produtores locais usam o verbo "produzir" para se referirem ao ato de criar um *beat*. Durante as entrevistas, esse termo foi usado em tempo integral para referenciar o processo de criação. Embora se trate de um legítimo processo de composição, eles não nomeiam seu procedimento de criação dessa maneira. O verbo "produzir" e o substantivo "produção" são utilizados para esse fim. É por esses motivos que, em alguns trechos do livro, eu utilizo os dois termos de maneira quase equivalente. Eu me aproprio do termo "composição" para fazer referência à criação dos *beats*, que, por sua vez, é chamada de "produção" pelos *beatmakers* e por outros agentes ligados ao *rap*. Apesar de saber que, usualmente, os termos representam momentos distintos da feitura de uma mercadoria musical, eu me permito utilizá-los dessa forma, em virtude da pouca distinção entre ambos durante a produção de um *rap*.

Percurso do livro

Este livro articula vários processos paralelos de especificação e aprofundamento sobre a música *rap* e o Hip Hop, que vão desde o estado da arte dos estudos sobre os procedimentos técnicos utilizados por agentes do *rap* de

Belo Horizonte e do panorama global da cultura do *rap* até os problemas e opiniões locais dos agentes da cena da Grande BH. O primeiro capítulo situa, a partir de uma revisão bibliográfica, o modo como o sampleamento se tornou uma referência técnica e estética para o *rap*, ao mesmo tempo em que apresenta algumas referências na discussão sobre *sampling* e estética da música *rap*.

O segundo capítulo contextualiza a música *rap* em Belo Horizonte e região a partir da atuação dos *beatmakers* e produtores musicais. O objetivo é descrever as redes de cooperação no universo da produção musical de *rap* local, em seus aspectos tecnológicos, sociais, musicais e históricos. A partir do conceito de "mundos da arte" de Becker (2010), o capítulo faz um apanhado histórico do mundo do *rap* local, explicitando as atividades de produção musical.

O terceiro capítulo discute as diversas instâncias em que os *beatmakers* locais se relacionam com o *sampling*. Como os produtores usam *samples* na produção de seus *beats*? Por que eles usam *samples* e o fazem em detrimento de outros elementos? Como eles combinam o sampleamento a outras ferramentas de produção musical? Quais construções simbólicas permeiam o discurso local sobre o *sampling* e a sonoridade do *rap*? Essas são algumas questões a que o capítulo procura responder. A primeira parte dessa seção conta com uma exposição de opiniões e posturas dos *beatmakers* locais a respeito do uso de *samples*, acompanhada de uma discussão à luz do conceito de "comportamento purista", identificado por Schloss (2014) em sua pesquisa. Na segunda parte, discutimos algumas razões que justificam o uso de *samples* pelos produtores locais.

O último capítulo repassa o conteúdo apresentado no decorrer do livro, enumerando os principais pontos discutidos e tecendo reflexões a partir do que foi relatado ao longo do texto. Também elencamos alguns pontos de continuidade da pesquisa, assim como as possíveis contribuições para trabalhos futuros.

Capítulo 1

Rap, sampling e abordagens acadêmicas

No contexto do *rap* e da música popular contemporânea, o *sampling*, ou sampleamento, refere-se à utilização concreta de excertos de obras musicais na criação de novas obras através do uso do próprio som. No contexto da música *rap* nacional, utiliza-se o termo "samplear", que corresponde ao ato de se apropriar de um trecho de uma música e utilizá-lo como um dos elementos que compõem as bases musicais sobre as quais os *rappers* cantam. Mark Katz (2004) define o *sampling* da seguinte maneira:

> O sampleamento digital é um tipo de síntese computacional na qual o som é traduzido em dados, que por sua vez incluem instruções para reconstruí-lo. O sampleamento é tipicamente considerado como um tipo de citação musical, geralmente de uma música pop para outra, mas ele engloba a incorporação digital de qualquer som pré-gravado em um novo trabalho musical (KATZ, 2004, p. 138, tradução nossa).

O fragmento utilizado – que é chamado de *sample* – pode durar um compasso ou mais, sendo, com certa frequência, bem mais breve que um compasso. Geralmente, os produtores usam *samples* que duram o tempo equivalente a uma semínima, ou uma semicolcheia. Isso não chega a ser uma regra estrita. Muitas vezes, eles usam *samples* menores ou maiores. O que governa essas decisões são as opções estéticas do produtor e as necessidades da música. As características do material sampleado variam. Os *samples* podem ser um compasso de um padrão rítmico de bateria, os tambores e pratos de uma bateria utilizados separadamente para compor uma batida, um excerto de melodia tocado separadamente por um instrumento ou por toda uma banda/orquestra, uma única palavra ou um curto fragmento de uma vocalização, assim como uma frase inteira de uma canção ou poema. Embora, na maioria das vezes, os *samples* sejam retirados de obras musicais, eles também podem ser extraídos de trechos de filmes,

reportagens, material publicitário, programas de rádio e TV, vídeos de internet e, em alguns casos, gravações de campo.

A prática do *sampling* é uma extensão dos procedimentos de discotecagem dos DJs de Hip Hop. Segundo Schloss (2014, p. 21, tradução nossa), "a prática de criar música Hip Hop usando sampleamento digital para criar colagens sonoras evoluiu da prática de discotecagem do Hip Hop". Nos anos 1970, esses DJs criaram técnicas de discotecagem e manipulação, como o *scratching*[12] e o *back-to-back*.[13] Uma outra importante inovação criada pelos DJs do Bronx foi o modo como eles repetiam os *breaks* (ou *break beats*). Os *breaks* são trechos das músicas em que a textura sonora se reduzia aos elementos rítmicos, geralmente bateria, a percussão e o baixo. De acordo com Rose (1994):

> [Os] *break beats* são pontos de ruptura nos contextos precedentes. Pontos nos quais os elementos temáticos de uma peça musical são suspensos e os ritmos subjacentes são trazidos para o primeiro plano. Nos primórdios do *rap*, esses *break beats* formavam o núcleo das estratégias de mixagem dos DJs. Ao tocar os toca-discos como instrumentos, esses DJs estendiam os elementos mais ritmicamente atraentes de uma canção, criando uma nova linha composta somente pelo ponto mais excitante da música original. O efeito é precursor do modo como os *rappers* usam a capacidade dos *samplers* digitais de tocar um trecho em *loop* (ROSE, 1994, p. 73-74, tradução nossa).

12 O *scratching* consiste na manipulação rítmica dos discos para frente e para trás. Com a ajuda do *slider* do *crossfader* do *mixer* (aparelho que mistura os sons dos dois toca-discos), o *scratch* proporciona um efeito percussivo.

13 *Back-to-back* é uma técnica de discotecagem, em que o DJ realiza trocas contínuas entre dois discos que tocam o mesmo trecho de uma música. O *back-to-back* cria um efeito de *loop*, em que o mesmo trecho sempre recomeça assim que acaba.

Nas festas de rua do Bronx, os DJs repetiam os *breaks* das músicas através do uso de dois toca-discos e duas cópias do mesmo disco. Quando o trecho do *break* de um estava chegando ao final, os DJs recomeçavam o mesmo trecho usando uma outra cópia, e assim repetidamente. Isso ampliava a duração dos *breaks*, que geralmente eram partes extremamente empolgantes, porém curtas. Brewster e Broughton (2006) relatam que:

> [Os] DJs viram que certos dançarinos explodiam em seus movimentos mais ousados não somente quando tocavam certos discos, mas também quando tocavam certas partes dos discos. Seguindo a regra número um dos DJs — de que esse tipo de energia deveria ser encorajada — eles procuraram maneiras de tocar apenas aquelas partes em particular, repetindo-as seguidamente. Com esse processo, eles estavam criando um jeito completamente novo de *performance* musical; sem nenhuma guitarra à vista. Posteriormente, surgiram discos de Hip Hop, mas tais álbuns foram feitos para soarem como um DJ, tocando outros discos. Até hoje, com mais de vinte e cinco anos de experiência e possibilidades mais sofisticadas de produção, o Hip Hop ainda trata da recriação no estúdio do tipo de música que um DJ faria em uma quadra de basquete às sombras de um conjunto habitacional do Bronx (BREWSTER; BROUGHTON, 2006, p. 227, tradução nossa).

Após algumas experiências do DJ Kool Herc ao microfone, a função de Mestre de Cerimônias (MC) das festas passou a ser exercida por Coke La Rock e Clark Kent. Logo surgiram outros improvisadores, que passaram a fazer parte das equipes de som dos DJs. Cada DJ contava com sua *crew*[14] de MCs: Grandmaster Flash e os Furious Five, Afrika Bambaataa com a

14 Nos primórdios do Hip Hop, *crew* era um coletivo de MCs que acompanhava os DJs nas festas, improvisando versos e animando a plateia.

Soulsonic Force, DJ Charlie Chase era acompanhado pela Cold Crush Brothers, e assim por diante. Aos poucos, as rimas ficaram mais elaboradas. Os MCs aperfeiçoaram suas habilidades de improvisação a tal ponto que o foco central da festa começou a se deslocar dos DJs (os pilares do Hip Hop) para os MCs. Ainda assim, durante quase toda a década de 1970, o fenômeno musical e social conhecido como *rap* (ou *Hip Hop music*) só existiu enquanto *performance* ao vivo, e só fazia sentido no contexto das festas. Segundo Shusterman (1998):

> [...] o Hip Hop começou explicitamente como uma música para dançar, para ser apreciada pelo movimento e não pela simples audição. Em sua origem, era designado apenas para *performances* ao vivo (festas em casa, escolas, centros comunitários e parques) onde era possível admirar a destreza do DJ e a personalidade e os talentos de improvisação do *rapper* (SHUSTERMAN, 1998, p. 148).

Os DJs e MCs do Bronx não vislumbravam que aquilo que eles faziam poderia ser gravado e comercializado. Apesar da grande popularidade e da dedicação profissional à atividade, eles acreditavam que o valor de sua *performance* só fazia sentido nas festas. É o que relata Jeff Chang (2005):

> [Grandmaster] Flash recusou conversar com qualquer representante de selo/gravadora. Para ele, essa ideia era absurda. Quem gostaria de comprar um álbum com garotos do Bronx, rimando em cima de um disco? Ele e os Furious Five ainda eram uma grande atração nas danceterias, e gravar um álbum não era garantia de dinheiro no banco, tal como subir aos palcos. "Eu meio que chutei esses caras para escanteio. Eu me assegurei em deixar esse pessoal longe de mim. Eu não queria conversar sobre contratos [com gravadoras]. Para o tipo de conversa

> que eles tinham, eu só tinha um não. E assim foi", ele disse. Enquanto ele tivesse eventos para fazer toda semana, aquilo era uma aposta segura, e ele estava contente em jogar esse jogo (CHANG, 2005, p. 277, tradução nossa).

Em uma época em que os *raps* não eram sequer gravados, não havia a necessidade de se preocupar com técnicas de produção musical, como o *sampling*. Essa preocupação começou a existir quando as músicas desse estilo começaram a ser gravadas visando à comercialização, e embora o *sampling* represente uma continuidade das práticas dos DJs, tal técnica não foi utilizada nas primeiras gravações comerciais de *rap*.

Uma das primeiras gravações do gênero – "Rappers Delight" (1979), do grupo Sugarhill Gang – utilizou a banda Chic, tocando uma base instrumental ao vivo, criada a partir de um excerto da música "Good Times". Tal fato evidencia que a lógica da repetição dos *breaks* continuava a ser um princípio básico do *rap*. De fato, "Rappers Delight" tentou reproduzir o espírito das festas: três MCs, rimando e improvisando em cima de um *break* repetido em loop.[15] Como não havia *know-how* para produzir esse tipo de música em estúdio, os produtores do disco contrataram a banda de apoio da gravadora, a Sugarhill Records, para gravar o *riff* principal da música "Good Times" e servir de base instrumental para a *performance* dos *rappers*.

Na verdade, "Rappers Delight" não contou com nenhum nome importante do Hip Hop. O grupo de MCs que a gravou, Sugarhill Gang, não existia. O trio foi recrutado por Sylvia Robinson, proprietária do selo Sugarhill Records. Seus três integrantes sequer haviam rimado juntos. Alguns dos pioneiros do Hip Hop, como o Grandmaster Caz, da Cold Crush Brothers, afirmam que diversas frases e rimas presentes em "Rappers Delight" foram criadas por MCs do Bronx. Esses versos eram criados e repetidos pelos

15 Um *loop* é um excerto musical usado de maneira repetida, de modo que seu final se conecta a seu início, de maneira sucessiva e ininterrupta.

MCs, e, dessa forma, tornaram-se uma espécie de marca registrada. Se algum outro MC usasse essa rima, ele não seria respeitado, uma vez que deveria criar a sua própria rotina de improvisos. Sendo assim, o início da música *rap* no mercado fonográfico é encarado com enorme controvérsia entre os fundadores do Hip Hop. Entretanto, o sucesso expressivo da faixa fez com que eles repensassem seus posicionamentos em relação à possibilidade de gravar discos. Entre os pioneiros do estilo, Afrika Bambaataa assinaria com a gravadora Paul Winley Records, Grandmaster Flash faria um contrato com a Enjoy Records, e outros artistas, como Treacherous Three e Kurtis Blow, também teriam seus acordos de gravação.

Como mencionado anteriormente, nessa primeira etapa de produção musical de *raps*, ainda não havia uma maneira consolidada de produzir os *beats*. Inicialmente, as bandas de apoio das gravadoras – Wood, Brass & Steel, da Sugarhill Records, e Harlem Underground Band, da Winley Records, por exemplo – foram recrutadas para gravarem alguns *breaks* usados pelos DJs para servirem de base à *performance* dos MCs. Curiosamente, os DJs foram deixados de lado nessa etapa. É o que atesta Gavin Kistner (2006):

> Ao substituir o DJ por uma banda de apoio, [Sylvia] Robinson estabeleceu um precedente que prosperou na produção de Hip Hop no início dos anos 1980: muitos discos de Hip Hop continham *rappers*, rimando sobre músicas populares recriadas por músicos de estúdio. [...] É importante notar essa prática na medida em que músicos de estúdio tocaram em um grande número de discos de Hip Hop a partir de Rappers Delight, e isso se constitui em um contraponto à prática do sampleamento (KISTNER, 2006, p. 36, tradução nossa).

Aos poucos, os músicos e produtores começaram a experimentar equipamentos, como baterias eletrônicas, sequenciadores, sintetizadores, assim

como os próprios toca-discos. Em 1981, Grandmaster Flash conseguiu transpor para o estúdio sua habilidade nos toca-discos e gravou o *single* "Adventures of Grandmaster Flash on the Wheels of Steel". A faixa foi produzida a partir da manipulação desse aparelho, e é uma grande colagem, que mistura diversas batidas, *samples* e outros materiais musicais aos *scratchs* de Flash.

Afrika Bambaataa, por sua vez, ao gravar "Planet Rock" (1982), introduziu dois equipamentos que até então não haviam sido utilizados nas produções de *rap*/Hip Hop: a bateria eletrônica Roland TR-808 e o *sampler*/sintetizador Fairlight CMI, um dos primeiros modelos de *samplers* digitais. A TR-808 se tornou um artefato amplamente usado no *rap* dos anos 1980, especialmente nas primeiras produções de artistas do selo Def Jam, como LL Cool J e Run DMC. Além de fornecer os timbres de bateria, grande parte do *single* "Planet Rock" foi programado e sequenciado usando esse equipamento. Ainda que Bambaataa tenha utilizado um *sampler* na produção de Planet Rock, o equipamento não exerceu um papel central na produção. Por exemplo, a citação da faixa "Trans Europe Express", do grupo Kraftwerk, não foi resultado de um sampleamento. O arranjo foi tocado novamente em um sintetizador, ao invés de ter sido sampleado. O sintetizador/*sampler* Fairlight CMI foi empregado somente para inserir alguns excertos de orquestra e ruídos de explosão (BREWSTER; BROUGHTON, 2006).

A utilização de *samples* na construção dos *beats* de *rap* só se estabeleceu em meados dos anos 1980, alguns anos após os *raps* começarem a ser gravados e comercializados. É o que comenta Kistner (2006):

> Nos primeiros anos do Hip Hop, equipamentos dedicados ao sampleamento ainda estavam em sua infância, o que significa que eles estavam foram do alcance monetário da maioria dos produtores ou eles não eram avançados a um ponto, cujos produtores pudessem se expressar adequadamente. [...] Como um resultado, muitas das faixas dessa

> época não contam com o uso de *samplers*, e mesmo aquelas que contam, não utilizam as capacidades de sampleamento plenamente (KISTNER, 2006, p. 38, tradução nossa).

A consolidação do *digital sampling*

Somente em meados da década de 1980 os produtores despertaram para as possibilidades do uso dos aparelhos de *sample*, mais conhecidos como *samplers*, situados por Rose (1994):

> *Samplers* são computadores, que podem duplicar digitalmente qualquer som existente e tocá-lo em qualquer tom ou frequência, em qualquer ordem, sequência ou em *loop* infinitamente. Eles também possuem um banco de sons digitais pré-programados, sons que não foram retirados de nenhum outro material previamente gravado, mas que também podem ser arranjados de qualquer maneira (ROSE, 1994, p. 73, tradução nossa).

Inicialmente, os *samplers* eram teclados nos quais era possível carregar bibliotecas de timbres (através de disquetes) e tocá-las. Com o passar do tempo, outros modelos de *samplers* surgiram, com *design* e funções diferentes. Katz (2004) registra que:

> O equipamento usado para criar *samples* varia amplamente, de teclados com aparência tradicional, passando por máquinas intencionalmente construídas para esse fim, dominadas por botões, *knobs* e *sliders*, que não se parecem com instrumentos musicais, e também *softwares* usados em computadores pessoais. Independentemente do equipamento, no

> nível mais simples, o *sampling* funciona como um quebra-cabeça: um som é cortado em pedaços e depois colocado de volta para formar uma *imagem* digitalizada desse som (KATZ, 2004, p. 137, tradução nossa).

Os modelos mais utilizados pelos *beatmakers*, por exemplo, não possuíam teclas e possibilitavam gravar, editar e programar um som analógico. As figuras a seguir ilustram as diferenças entre os modelos de *samplers*.

Figura 1: Ensoniq EPS, de 1988

Fonte: imagem disponibilizada na Wikimedia.org sob licença Creative Commons.[16]

Figura 2: E-mu SP 1200, de 1987

Fonte: imagem disponibilizada na Wikimedia.org sob licença Creative Commons.[17]

16 Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Ensoniq_EPS_Photo.jpg.

17 Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/E-mu_SP-1200#/media/Ficheiro:E-mu_SP-1200_front_of_machine.jpg.

Figura 3: *Sampler* MPC 60 da Akai

Fonte: imagem disponibilizada na Wikimedia.org sob licença Creative Commons.[18]

Apesar de ser lançado em 1988, o EPS possui o *design* clássico dos primeiros *samplers*, com teclas para manipulação dos *samples* e demais timbres. Já o SP 1200, da E-mu, é uma mistura de *sampler* e bateria eletrônica, com a presença de botões e *sliders*. Por sua vez, um dos principais adventos do MPC são os *pads* para manipulação dos *samples*.

Enquanto equipamentos como o Ensoniq EPS foram projetados para ampliar as possibilidades timbrísticas dos teclados e sintetizadores visando, principalmente, à *performance*, os outros modelos eram uma mistura de bateria eletrônica e *samplers*, destinados, especialmente, ao uso em estúdios. O EPS possuía um espaço de armazenamento de dados reduzido, ao passo em que outros modelos posteriores contavam com mais espaço de armazenamento. Uma das principais diferenças entre o SP 1200 e o MPC 60 é o advento dos *pads*, que eram mais fáceis de manipular durante a programação das linhas de bateria.

18 Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Akai_MPC60.jpg.

Inicialmente, os *samplers* eram utilizados com a finalidade de poupar tempo e dinheiro no processo de produção musical e *performance* ao vivo. Ao subverter suas funções originais, os produtores de *rap* enxergaram outras maneiras de usar tais equipamentos e estruturas musicais, que posicionavam o uso dos *samplers* enquanto uma nova assinatura musical, não somente como uma ferramenta que melhorava os processos de produção musical. Segundo Rose (1994):

> Ainda que os *rappers* não tenham inventado baterias eletrônicas ou o *sampling*, eles revolucionaram seu uso. [...] Antes do *rap*, o uso mais desejado de um *sample* era aquele que dissimulava o trecho sampleado e sua origem; para ocultar sua identidade. Os produtores de *rap* inverteram essa lógica, usando *samples* como um ponto de referência, como um meio pelo qual o processo de repetição e recontextualização pode ser salientado e privilegiado (ROSE, 1994, p. 73, tradução nossa).

O pioneirismo da descoberta de novas aplicações dos *samplers* é atribuído a Marley Marl, DJ e produtor da região do Queens, em Nova Iorque. O mito de fundação desse novo paradigma foi descrito pelo produtor em uma edição da revista *The Source*:

> Um dia em 1981 ou 1982, nós estávamos fazendo um remix. Eu queria samplear uma voz de uma canção com um [*sampler*] Emulator e, acidentalmente, um som de caixa vazou. A princípio, eu pensei: — Isso deu errado. Mas a caixa soava bem. Eu continuei a tocar a faixa junto com o Emulator. Então, eu olhei para o engenheiro de gravação e disse: — Você sabe o que isso significa?! Eu posso pegar qualquer som de bateria em qualquer disco antigo, colocar aqui e conseguir o som dos velhos bateristas nas minhas

> coisas. Nunca mais vai ter aquele som tedioso da DMX [um tipo de bateria eletrônica]. Naquele dia eu saí e comprei um *sampler* (HAVELOCK, 1991, p. 38, tradução nossa).

Segundo o próprio Marl, a primeira vez que ele utilizou sons de bateria sampleados de outras gravações foi na faixa "Marley's Scratch" (1985). Porém, essa novidade começou a ser notada de fato quando ele produziu as faixas "The Bridge", de MC Shan, e "Eric B is President", de Eric B & Rakim, ambas de 1986. Segundo Kistner (2006, p. 43, tradução nossa), "[...] talvez o aspecto mais significante dessa descoberta, no entanto, foi a barreira timbrística que ela quebrou". Pode ser que outros produtores tenham realizado o mesmo experimento antes de Marley Marl. No entanto, esses são alguns dos primeiros exemplos de uma prática que se tornaria uma técnica relevante para a produção de *rap* nos próximos anos.

A partir daí, *samplers* como o E-mu SP-1200 e o MPC 60, da Akai, tornaram-se ferramentas primordiais na produção musical de *rap*, conferindo uma nova sonoridade ao gênero, fruto da apropriação quase infinita de elementos sonoros devidamente coletados nos discos de vinil. Percebe-se, assim, não somente uma mudança nos equipamentos, mas uma metamorfose no processo de criação e construção de uma assinatura sonora com timbres, processos e estruturas específicas, com impactos decisivos no processo de composição.

Joseph Schloss (2014) aponta que, na concepção dos *beatmakers* que produzem a partir de *samples*, existe uma ligação entre as técnicas dos DJs e a produção musical de *rap*. Seu estudo aponta uma ligação simbólica e prática entre o trabalho dos DJs e dos *beatmakers* na comunidade de produtores pesquisados:

> Ideias sobre a relação entre o sampleamento e a discotecagem estão profundamente penetradas em muitos aspectos do discurso sobre produção.

> O *sampler* digital é ideologicamente associado a uma tecnologia mais antiga, o toca-discos, de uma maneira que não é inerente à tecnologia, mas, sim, um reflexo da história social específica da comunidade Hip Hop. E as pessoas se envolvem com a história social através da ênfase nos processos dos DJs em seus trabalhos como produtores (SCHLOSS, 2014, p. 57, tradução nossa).

O argumento de que a produção musical a partir de *samples* é uma extensão das técnicas dos DJs se alinha ao que afirma Nelson George (2004):

> A flexibilidade do sampleamento deu aos músicos criados no Hip Hop as ferramentas para criar faixas que não apenas se inseriam na tradição do gênero, como estendia essa tradição. Para eles, a profundidade e complexidade dos sons disponíveis em um disco criativamente sampleado fez o uso de instrumentistas no processo de gravação parecer, na melhor das hipóteses, um acessório na produção musical. Os discos não eram mais gravações de instrumentos sendo tocados – eles se tornaram uma coleção de sons previamente gravados e encontrados (GEORGE, 2004, p. 439, tradução nossa).

Embora o uso de *samplers* digitais não tenha habitado as primeiras produções de *rap*, o procedimento e a abordagem de composição já faziam parte do gênero antes das primeiras gravações comerciais, através da repetição e da manipulação dos *breakbeats* nos toca-discos. Dessa forma, a utilização projetada para novos equipamentos, como o E-mu SP 1200 e o MPC 60, foi subvertida pelos produtores de *rap*, que conferiram a esses instrumentos um novo uso, que dava continuidade às técnicas de discotecagem dos DJs de Hip Hop. A partir do momento em que os produtores dominaram a técnica e os equipamentos que permitiam tal utilização, o *sampling* se tornou o

procedimento padrão na produção de *beats*, contribuindo para um período extremamente criativo na história do *rap*.

A *golden era* do *rap* e o *digital sampling*

O período compreendido entre a segunda metade da década de 1980 e o começo dos anos 1990 é de extrema importância para a música *rap*. Esse período ficou conhecido como a época de ouro do Hip Hop (*golden era of hip-hop*), um tempo em que, na opinião da revista *Rolling Stone*, "cada novo *single* reinventava o gênero".[19]

Foi um período em que diversos DJs fizeram a transição dos palcos para os estúdios e começaram a assumir a criação dos *beats* e a produção musical dos discos de *rap*. Katz (2012) assinala que:

> No final dos anos 1980, os DJs expandiram seu território e técnica. [...] E muitos deles expandiram sua técnica e território simultaneamente ao se moverem para dentro dos estúdios e se tornarem produtores, um tipo de compositor do Hip Hop, cujo trabalho é profundamente influenciado pela arte da manipulação dos discos de vinil (KATZ, 2012, p. 101, tradução nossa).

Nessa fase, destacaram-se diversos produtores e/ou coletivos de produtores, que utilizaram *samples* massivamente, como The Bomb Squad, Prince Paul, The Dust Brothers, Pete Rock e Marley Marl, seguidos por DJ Premier, J Dilla, RZA, dentre outros. Michael D'errico (2011) aponta a ascensão dos *beatmakers* no período:

19 COKER, Cheo. Slick Rick, "Behind bars" album review. *Rolling Stone*, Nova Iorque, ano 28, n. 703, p. 13, mar. 1995.

> [...] na medida em que as tecnologias de sampleamento desenvolveram-se e tornaram-se mais acessíveis, no final dos anos 1980 e início dos anos 90, o Hip Hop entrou no que ficou conhecido como sua época de ouro (*golden era*), definida pela forte relação entre o *rapper* e o *beatmaker* (D'ERRICO, 2011, p. 7, tradução nossa).

A *golden era* foi um período que se destacou pela qualidade, diversidade e inovação musical de seus artistas. É uma fase em que o uso de *samples* na produção musical foi predominante, de tal modo que lhe confere uma identidade musical, uma espécie de assinatura sonora. Segundo Sewell (2013, p. 143, tradução nossa): "[...] o Hip Hop baseado em *samples* explodiu em 1987, atingiu seu pico em 1991, e permaneceu relativamente estável a partir da metade da década de 1990". Kistner (2006), por sua vez, registra que:

> [...] por volta de 1986, a produção [musical] de Hip Hop estava cada vez mais dominada pelos *samplers*. Enquanto que toca-discos, músicos de estúdio e baterias eletrônicas foram usados para manipular e recriar *breaks* clássicos do passado, os produtores da metade dos anos 1980 até metade dos anos 1990 construíram suas músicas essencialmente fazendo cópias digitais de seus *breaks* e manipulando-os à vontade (KISTNER, 2006, p. 50, tradução nossa).

Além da consolidação dos DJs como produtores, trata-se de uma fase de consolidação do gênero musical, em que os MCs aumentaram consideravelmente sua destreza lírica, produzindo letras que ressaltavam perspectivas afrocêntricas, o nacionalismo negro, a positividade e pontos de vista críticos. Soma-se a isso a consolidação do *sampling* enquanto método fundamental de produção dos *beats*. Nessa época, foram produzidos álbuns

que utilizaram o sampleamento de maneira intensa, tais como *It Takes a Nation of Millions to Hold us Back* (1988), do grupo Public Enemy, *Paul's Boutique*, dos Beastie Boys, e *Three Feet High and Rising* (1989), do grupo De La Soul. Entre os artistas que se destacaram nesse período, podemos citar Public Enemy, Run DMC, KRS One & Boogie Down Productions, LL Cool J, De La Soul, Eric B & Rakim, Stetsasonic, A Tribe Called Quest, além de outros que, ainda hoje, figuram entre os nomes essenciais do gênero.

Alguns autores atribuem o lançamento do álbum *The Cronic* (1992), de Dr. Dre, como o marco histórico do fim da *golden era*. *The Cronic* foi o primeiro trabalho solo do produtor e *rapper,* e simboliza a ascenção definitiva do *gangsta rap* enquanto temática e estilo lírico e do *G-Funk* enquanto estilo de produção musical da costa leste americana.

"*Gangsta rap*" é uma expressão criada pela mídia para se referir a artistas e músicas cujas letras fazem referência à criminalidade e ao cotidiano das gangues de rua americanas. Artistas como Schoolly D, Ice-T, Boogie Down Productions e NWA são alguns dos pioneiros do *gangsta rap*, ao passo em que *rappers* como Snoppy Dog, 2 Pac Shakur e Notorious B.I.G. ajudaram a levar o *gangsta rap* ao *mainstream* musical durante os anos 1990.

Os detratores do *gangsta rap* recorrentemente o acusam de incentivar a conduta desordeira e a prática criminosa, especialmente assalto, homicídio e tráfico de drogas, assim como misoginia, materialismo e devassidão. Os defensores do *gangsta rap*, por sua vez, argumentam que sua produção artística não configura um apoio literal à violência, mas relata o cotidiano das periferias americanas, expressando a revolta contra a opressão social e a brutalidade policial.

O *G-funk*, também chamado de *gangsta funk* ou *ghetto funk*, é um subgênero do *rap*, que emergiu na costa oeste norte-americana, mais especificamente em Los Angeles, no início dos anos 1990. O *G-funk* imprimiu um padrão de sonoridade ao *rap* comercial dessa década, introduzindo algumas mudanças na sonoridade e na temática do gênero, distanciando-se do *rap* realizado

em Nova Iorque. Os *beats* se caracterizavam por andamentos mais lentos, uso extensivo de sintetizadores e arranjos de teclado, além da apropriação de frases e melodias de clássicos do *funk*, especialmente George Clinton e o Parliament Funkadelic. As letras traziam uma perspectiva hedonística, com intensa abordagem de temas como sexo, violência e uso de drogas. O disco *The Chronic* (1992), de Dr. Dre, é considerado um marco dessa sonoridade.

O sucesso de Dr. Dre e do grupo do qual ele fazia parte, o Niggas With Attitude (NWA), representa não somente um deslocamento geográfico na música *rap*, mas também um deslocamento sonoro. Baseado em Los Angeles, Dr. Dre consolidou um estilo de produção musical que não utilizava muitos *samples* e frequentemente incluía arranjos de sintetizador e elementos gravados por músicos de estúdio. Muitas vezes, o *rapper* optou por gravar músicos tocando *loops* e excertos de outras músicas ao invés de sampleá-las.

Declínio do *sampling*

Ao longo da década de 1990 e início dos anos 2000, a produção musical no gênero *rap* e em outros gêneros da música eletrônica dançante sofreu algumas transformações. Schloss (2014, p. 5, tradução nossa) registrou que: "[...] no momento em que eu finalizo este livro, a produção baseada no uso de *samples* – outrora a abordagem central usada no Hip Hop – está se tornando cada vez mais marginal". Demers (2002) também apresenta um relato parecido:

> É importante notar que por volta do tempo em que comecei esta dissertação, a dependência do Hip Hop em relação ao *sampling* como um meio de estabelecer uma linhagem começou a diminuir. Meu projeto aborda o estilo de seu nascimento até meados de 1995. Como mencionado na conclusão, o Hip Hop posterior a essa data não parece se

> apropriar exclusivamente de um gênero musical, e a maior parte dele simplesmente não *sample*ia nada de músicas preexistentes (DEMERS, 2003, p. 2, tradução nossa).

Tais modificações, em sua maioria, estão relacionadas às mudanças na relação entre cultura e tecnologia na sociedade contemporânea. Segundo Schloss (2014), os principais deslocamentos observados na produção musical de *rap* em relação ao período clássico do estilo são a mudança do caráter das ferramentas de produção, a expansão do acesso às fontes de *samples* e a crescente disponibilidade de informações sobre os processos de produção de *rap*. Em resumo, as transformações tecnológicas geraram um impacto nas ferramentas e na disponibilidade de informações que apoiam as práticas musicais com tais equipamentos.

Os produtores e *beatmakers* passaram a depender mais de programas de computador (*softwares*) do que de equipamentos e máquinas (*hardware*). Aplicativos, como o Fruit Loops e Reason, ocuparam o lugar de *samplers*, como o Emu SP 1200 e o MPC da Akai, seja pela emulação dessas interfaces físicas ou pela substituição por outras conexões com o mesmo material sonoro. Os discos de vinil deixaram de ser a fonte de *samples* por excelência, uma vez que a internet e o MP3 popularizaram o acesso à informações sobre os álbuns e também possibilitaram a expansão do repertório de pesquisa. Por fim, a ampliação de uma espécie de rede de produtores independentes (em primeira instância) e a rede mundial de computadores tornaram possível o compartilhamento de informações sobre os processos de produção do gênero. Nesse sentido, observou-se um aumento das técnicas de produção, assim como um crescimento da pluralidade de sonoridades e subgêneros do *rap*. Essa expansão é também geográfica, pois foi durante a década de 1990 que diversas cenas locais de Hip Hop/*rap* se consolidaram por todo o globo.

Um outro motivo para o declínio do uso de *samples* na composição de *raps* foram os constantes processos de direitos autorais movidos contra *rappers*,

DJs e produtores. A atenção da indústria fonográfica (e suas equipes de advogados) se voltou ao *rap* quando o estilo se tornou um fenômeno midiático, uma vez que a existência de grupos vendendo milhões de cópias de discos, com enorme popularidade e visibilidade, poderia representar novas fontes de receita via processos jurídicos, como relata Sewell (2014):

> Após 1991, os artistas mudaram suas maneiras de utilizar *samples*, grande parte devido ao medo de ações judiciais por violação de direitos autorais. Os artistas do Hip Hop adaptaram e modificaram sua linguagem musical para se ajustarem à disponibilidade reduzida de *samples* (SEWELL, 2014, p. 295, tradução nossa).

No artigo "How copyright affected the musical style and critical reception of sample-based hip-hop", Amanda Sewell (2014) analisa as estratégias criativas que os artistas adotaram após a onda de processos sofridos no início dos anos 1990:

> Enquanto alguns estudiosos afirmam que o processo legal de liberação dos *samples* tem apenas consequências negativas para os músicos, eu acredito que esses efeitos para os músicos não foram necessariamente positivos nem negativos (SEWELL, 2014, p. 295, tradução nossa).

A autora procura adotar uma postura não pessimista em relação às mudanças provocadas pelas pelejas jurídicas:

> Focar inteiramente nestas limitações [ao uso de *samples*] confina a discussão no passado, e esse tipo de nostalgia crítica apenas explicita o fato de que o Hip Hop baseado no uso de *samples* é diferente

> do que era, ao invés de descobrir e explorar as maneiras específicas que os artistas mudaram suas abordagens de produção de Hip Hop após a decisão no caso Grand Upright (SEWELL, 2014, p. 316, tradução nossa).

O que se observa é que, ainda que de maneira diferente em relação ao período clássico do estilo, o uso de *samples* musicais continua exercendo influência na produção musical de *raps*. Não se utilizam as mesmas ferramentas, necessariamente, e não se usa a técnica de maneira tão profusa, mas, ainda assim, a apropriação de obras musicais e outros tipos de empréstimos intertextuais são recorrentes nesse universo criativo. Isso pode ser observado em diferentes subgêneros e circuitos de fruição, desde o disco de Jay-Z (*4:44*) ao álbum (*Outras Bandeiras*) de Clebin Quirino, *rapper* e produtor musical independente de Belo Horizonte.

Enquadramentos teóricos do *sampling*

Uma parte do que está disponível na literatura acadêmica sobre *rap* e Hip Hop dá atenção ao *sampling*, em análises que transitam pela teoria literária, estudos culturais, antropologia, sociologia, entre outros campos. Entretanto, o interesse de estudiosos das artes e humanidades pelo assunto encontra pouco reflexo nos campos de estudos ligados à música ou musicologia.

A primeira leva de autores a abordarem a questão do *sampling* do Hip Hop aconteceu no início dos anos 1990. São dessa época os escritos de Rose (1994), Gaunt (1995) e Shusterman (1998). Em meados dos anos 2000, o assunto voltou a entrar na pauta de estudiosos como Demers (2003), Kistner (2006), Katz (2004), Schloss (2014) e Marshall (2006). Na segunda década do século XXI, surgiram outras contribuições importantes, como Williams (2010) e Sewell (2013). As coletâneas de Forman e Neal (2004) e

Perkins (1996), por sua vez, reuniram textos fundamentais sobre a cultura Hip Hop, o *rap* e seus diversos elementos.

Walser (1995) e Krims (2000) são exemplos das poucas tentativas musicológicas de lidar com a questão do *sampling*. Walser (1995) empreende uma análise do fraseado rítmico e da retórica dos *rappers* do grupo Public Enemy e de suas diversas ligações com elementos musicais e culturais dos afrodescendentes. Krims (2000), por sua vez, demonstra a relação entre estilos de *rappers* e sua relação com os *samples*, sobretudo na construção e reafirmação de suas identidades.

Amanda Sewell (2013) desenvolveu uma tipologia de análise do uso de *samples* em produções musicais de *rap*, que configura uma das únicas incursões analíticas sobre o gênero. As categorias presentes em sua tipologia distinguem os *samples* de acordo com sua função no *beat* (*samples* estruturais e superficiais), suas características (percussivos, intactos, líricos) e também segundo sua incidência ao longo da faixa (momentâneos, enfáticos, constituintes). A autora acredita que:

> A tipologia é o primeiro passo em direção a análises significativas do Hip Hop baseado em *samples*. A combinação da minha própria análise com os pontos de vista dos artistas torna possível oferecer uma perspectiva analítica conhecedora desse vasto e variado repertório. [...] Posteriormente, podemos usar a tipologia para comunicar a nós mesmos e aos outros o que estamos ouvindo – não apenas os *samples* em si mesmos, mas também as diversas práticas musicais presentes no Hip Hop baseado em *samples*. Como se define um estilo musical no Hip Hop baseado em *samples*? Como um produtor se distingue dos outros? Como o sampleamento mudou desde seu apogeu no final dos anos 1980 e início dos anos 1990? [...] Com a tipologia à nossa disposição, agora temos um vocabulário uniforme

> para conversarmos sobre o Hip Hop baseado em *samples* – independentemente do que decidamos dizer sobre o estilo (SEWELL, 2013, p. 25, tradução nossa).

Existem outras propostas de tipologia de uso de *samples*, tal como a de Ratcliffe (2014),[20] cujas categorias são definidas a partir de informações e dados sobre o tamanho dos *samples* (fragmentos curtos e isolados, *loops* e frases, elementos longos), assim como seus atributos principais (sons percussivos, elementos com frequência definida, sons não musicais, entre outros). As categorias de Ratcliffe (2014) são mais abrangentes e sistemáticas que as de outros autores. Contudo, considero sua tipologia pouco aplicável ao contexto do Hip Hop e do *rap*. Acredito que as categorias de Sewell (2013) são mais adequadas a uma discussão sobre o *sampling* na música *rap*, uma vez que refletem o ponto de vista dos produtores e se baseia nas formas de manipulação presentes no gênero.

No Brasil, o interesse pelas questões musicais do *rap* é quase nulo entre os pesquisadores. Estudos como os de Herschmann (1997, 2000), Dayrell (2001), Garcia (2004) e Teperman (2015) são algumas das referências, embora nenhum deles se detenha às questões de produção musical, muito menos ao uso de *samples*. Herschmann (1997, 2000) foi um dos primeiros pesquisadores brasileiros a abordar o *rap* e o Hip Hop enquanto gêneros musicais ligados à juventude negra e marginalizada. Dayrell (2001), por sua vez, investigou o papel dos gêneros *funk* e *rap* na socialização da juventude das grandes cidades. Por fim, o estudo de Dayrell (2001) foi importante para este trabalho na medida em que registrou o contexto da música *rap* de Belo Horizonte na década de 1990, sendo uma das poucas fontes de informação escrita sobre o *rap* na cidade. Já Garcia (2004) redigiu artigos sobre a poética

20 O artigo de Ratcliffe (2014) cita outras tentativas de categorizar o uso de *samples* em gêneros da música eletrônica dançante, como: Goodwin (1990), Porcello (1991), Cutler (2000) e Sanjek (1994).

do grupo Racionais MCs e sua relação com a periferia paulistana, ao passo em que Teperman (2015) registrou as transformações que o *rap* brasileiro passou ao longo de sua trajetória em solo nacional. Embora o livro deste último seja razoavelmente sintético, ele pelo menos fornece um panorama da dinamicidade do gênero em território nacional.

Os estudos de Palombini (2014) e de Palombini e demais autores (2018) são algumas das poucas abordagens musicológicas nacionais que podem servir de referência para uma abordagem da música *rap*. Embora Palombini aborde, primordialmente, o *funk* carioca, sobretudo o subgênero conhecido como "proibidão", suas análises enriquecem e dialogam diretamente com uma perspectiva mais compreensiva da música *rap*, na medida em que combina o estudo dos procedimentos de composição e produção musical com uma investigação etnográfica e da teoria crítica. Nesse sentido, Palombini alia uma perspectiva ampla do estado da arte da musicologia a um conhecimento local, contextual, que salienta as categorias e modos de produção regionais.

Voltando à discussão sobre o *rap*, no artigo "The fine art of rap", publicado inicialmente em 1992,[21] Shusterman (1998) produziu uma análise da estética do gênero, defendendo que:

> [...] o *rap* é uma arte popular pós-moderna que desafia algumas das convenções estéticas mais incutidas, que pertencem não somente ao modernismo como estilo artístico e como ideologia, mas à doutrina filosófica da modernidade e à diferenciação aguda entre as esferas culturais (SHUSTERMAN, 1998, p. 144).

21 O artigo de Shusterman foi incluído no livro *Pragmatist aesthetics* (1992), que foi traduzido para o português e publicado, em 1998, pela Editora 34, sob o título *Vivendo a arte: o pensamento pragmatista e a estética popular*. As citações foram tiradas desta edição.

O autor enxerga elementos na estética do *rap* que se aproximam de traços estilísticos do pós-modernismo e os enumera:

> [...] a tendência mais para uma apropriação reciclada do que para uma criação original única, a mistura eclética de estilos, a adesão entusiástica à nova tecnologia e à cultura de massa, o desafio das noções modernistas de autonomia estética e pureza artística, e a ênfase colocada sobre a localização espacial e temporal mais do que sobre o universal ou o eterno (SHUSTERMAN, 1998, p. 145).

Além disso, ele afirma que a apropriação artística do *rap* é "[...] o cerne de sua técnica e o traço característico de sua forma estética e mensagem" (SHUSTERMAN, 1998, p. 145). Para ele, o sampleamento e as diversas formas de apropriação presentes no gênero "[...] desafiam o ideal tradicional de originalidade e autenticidade que durante tanto tempo escravizou nossa concepção de arte" (SHUSTERMAN, 1998, p. 149). Tal ideal, explicitado, sobretudo, nas concepções românticas e modernistas, é contestado nas práticas apropriativas da música *rap*, especialmente no ato de samplear. Nesse sentido, a dicotomia entre uma obra de arte que serve de referência e a obra que deriva dessa influência é constantemente contestada na música *rap*. Como consequência, a dicotomia entre criador e receptor também o é, uma vez que "[...] a apropriação transformadora pode também tomar a forma de arte" (SHUSTERMAN, 1998, p. 150).

Shusterman (1998) também afirma que o *sampling* afronta o ideal de unidade e integridade das obras de arte. Existe uma tendência na teoria de arte que concebe uma obra enquanto um todo unificado, cuja modificação de alguma das partes arruinaria sua coesão. Segundo o autor:

> O *sampling* do *rap* implica que a integridade de uma obra de arte enquanto objeto jamais deve ter mais

> importância que as possibilidades de prosseguir a criação pela reutilização desse objeto. Sua estética sugere, assim, a mensagem de [John] Dewey, segundo a qual a arte é essencialmente mais um processo do que um produto acabado, uma mensagem de boas-vindas à nossa cultura, cuja tendência para reificar toda expressão artística é tão forte que o próprio *rap* é prejudicado por essa tendência, ainda que proteste audaciosamente contra ela (SHUSTERMAN, 1998, p. 151).

Nesse sentido, o *sampling* explicita a unidade artificial de uma obra musical, uma vez que seu processo de criação e produção, principalmente no terreno da música popular, é altamente fragmentado. Cada elemento é gravado separadamente, às vezes em locais geográfica e temporalmente distantes. Os processos de pós-produção têm ganhado cada vez mais importância nesse contexto, ampliando ainda mais os lapsos de tempo e espaço no processo de produção artística.

O conceito de pós-produção é justamente o ponto de partida de Nicolas Bourriaud (2009) para uma análise sobre a produção artística contemporânea. O termo, geralmente usado no contexto da produção audiovisual para se referir à etapa de montagem e finalização dos filmes, é usado por Bourriaud (2009, p. 44) para se referir às obras de arte realizadas a partir de criações e materiais preexistentes. Segundo ele, "[...] a arte do século XX é uma arte da montagem (a sucessão das imagens) e do aplique (a superposição das imagens)". Ele recapitula, ainda, que:

> Desde o começo dos anos 1990, uma quantidade cada vez maior de artistas vem interpretando, reproduzindo, re-expondo ou utilizando produtos culturais disponíveis ou obras realizadas por terceiros. Essa arte da pós-produção corresponde tanto a uma multiplicação da oferta cultural quanto – de

> forma mais indireta – à anexação do mundo da arte de formas até então ignoradas ou desprezadas. Pode-se dizer que esses artistas que inserem seu trabalho no dos outros contribuem para abolir a distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, *ready-made* e obra original. Já não lidam com uma matéria-prima. Para eles, não se trata de elaborar uma forma a partir de um material bruto, e sim de trabalhar com objetos atuais em circulação no mercado cultural, isto é, que já possuem uma *forma* dada por outrem. Assim, as noções de originalidade (estar na origem de...) e mesmo de criação (fazer a partir do nada) esfumam-se nessa nova paisagem cultural, marcada pelas figuras gêmeas do DJ e do programador, cujas tarefas consistem em selecionar objetos culturais e inseri-los em contextos definidos (BOURRIAUD, 2009, p. 7-8).

Tal como Shusterman (1998), Bourriaud (2009) salienta o entrelaçamento de conceitos até então teoricamente antagônicos, como produção e consumo, cópia e original, criação e recepção. Embora seu *background* se concentre majoritariamente nas artes visuais contemporâneas, o autor extrapola esse contexto e alude às práticas dos DJs e produtores musicais:

> O trabalho de um DJ consiste na concepção de um encadeamento em que as obras deslizam umas sobre as outras, representando ao mesmo tempo um produto, um instrumento e um suporte. Um produtor é um simples emissor para o produtor seguinte, e agora todo artista se move numa rede de formas contíguas que se encaixam ao infinito. O produto pode servir para fazer uma obra, a obra pode voltar a ser um objeto: instaura-se uma rotação, determinada pelo uso dados às formas (BOURRIAUD, 2009, p. 41-42).

Hebdige (1987) também trata de uma atitude apropriativa no universo da criação artística. Entretanto, ao invés de tomar como marco fundamental o sistema das belas artes ou da alta cultura, o autor se orienta pela estrutura da música popular jamaicana. Ao se referir ao processo de apropriação como "*cut n' mix*" (em tradução livre, "corte e mistura"), Hebdige (1987, p. 12, tradução nossa) narra o modo como o *reggae* e seus diversos subgêneros, frutos da cultura afrojamaicana, sustentam a criação em uma constante apropriação de temas, ritmos, melodias, versos e diversos elementos da cultura popular. Ele afirma que "[...] uma das palavras mais importantes no *reggae* é a versão. [...] A produção de versões está no cerne não somente do *reggae*, mas de toda a música afroamericana e caribenha: *jazz*, blues, *rap*, R&B, *reggae*, calypso, soca, salsa, afrocubano, dentre outros". Prova disso são as infinitas versões musicais produzidas a partir dos *riddims*, bases musicais compostas e gravadas pelos produtores musicais, que as utilizam em uma infinidade de músicas de diferentes artistas.

Mark Katz (2004), por sua vez, aponta propriedades intertextuais específicas proporcionadas pelo *sampling*:

> Muitas vezes as discussões sobre *sampling* tratam a prática simplesmente como uma citação tecnológica. Entretanto, [...] o *sampling* é essencialmente uma arte de transformação. Um *sample* muda no momento em que é realocado. Todo som assumirá algumas das características de seu novo ambiente sônico, ao ser colocado em um novo contexto (KATZ, 2004, p. 156, tradução nossa).

Nesse caso, o autor salienta o teor transformativo da utilização de *samples*. Não se trata de meramente colocar aspas em um texto. Nesse tipo de citação, o conteúdo apropriado pode até mudar seu significado inicial, a partir do momento em que passa a fazer parte de um outro contexto enunciativo.

Essa afirmação de Katz (2004) vai ao encontro do postulado por Hebdige (1987), quando disse que:

> Esta é a beleza da citação. A versão original ganha uma nova vida e um novo significado em um novo contexto. [...] E esta é, também, a beleza de se fazer uma versão. É um princípio democrático na medida em que implica que ninguém tem a última palavra. Todos têm uma chance de fazer uma contribuição (HEBDIGE, 1987, p. 14, tradução nossa).

Uma outra especificidade proporcionada pelo *sampling* é o que Katz (2004) denominou "citação performática":

> O sampleamento digital oferece a possibilidade do que eu chamaria citação performática: citação que recria todos os detalhes de timbre e tempo que evocam e identificam um evento sonoro singular [...]. [...] É a possibilidade da citação performática, incluindo a habilidade de manipular esses sons, que distingue o *sampling* da citação tradicional e possibilitou impressionantes obras da música moderna (KATZ, 2004, p. 140, tradução nossa).

Nesse sentido, samplear um artista não se limita a uma citação ou evocação. Através dos *samples*, é possível mencionar um autor usando sua própria enunciação. Talvez não exista um modo mais apropriado de citar um compositor do que por meio da reprodução de sua própria *performance*. Pensemos em James Brown ou em outro artista da música popular. Nada melhor do que ele próprio, com seus gritos, gemidos e a sonoridade de sua banda para expressar, com sons, as qualidades de sua própria criação.

O texto de Katz (2004) também afirma que o sampleamento contribui para uma transformação dos processos de criação, uma vez que o compositor que utiliza *samples* se apropria de expressões musicais de outros autores e transforma tais expressões em ideias que, por sua vez, contribuem para uma nova expressão musical.

O estudo de Tricia Rose (1994) sobre Hip Hop e *rap* é um dos marcos na reflexão sobre o tema. A autora examina as intervenções e relações entre as tradições orais e musicais negras e a tecnologia na produção da música *rap*, acreditando que:

> [...] o processo de sincretismo cultural tecnonegro do *rap* revisa e expande as prioridades culturais negras e o uso de instrumentos tecnológicos (por exemplo, o *sampler*). Tal processo sincrético é especialmente aparente na relação entre oralidade e tecnologia no *rap* e sua produção de narrativas comunais oralmente derivadas através de equipamentos de sampleamento (ROSE, 1994, p. 15, tradução nossa).

Nesse sentido, a autora não acredita que o *rap* reflete características pós-modernas, tal qual Shusterman (1998), por exemplo. Rose (1994) situa o *rap* na tradição expressiva afroamericana e elenca diversos elementos estéticos do gênero, que são frequentemente reconhecidos na tradição musical afroamericana, tal como complexidade rítmica, repetição com variações súbitas, proeminência da percussão, interesse melódico nas frequências graves e rupturas na frequência e no tempo.

Rose (1994, p. 71, tradução nossa) também se recusa a entender o *rap* como um subproduto das forças industriais. Ela critica a leitura que Theodor Adorno, Jacques Attali e Frederic Jameson fazem de gêneros da música popular negra, como o *jazz*. A autora afirma que "[...] o foco deles na repetição como uma condição industrial encoraja descaracterizações do

fenômeno da música popular negra, particularmente aquelas formas que privilegiam a repetição e estão proeminentemente posicionadas no sistema de mercadorias". Ainda segundo ela:

> O uso estratégico da tecnologia de reprodução tecnológica, particularmente dos equipamentos de sampleamento, pelos produtores de *rap*, afirma prioridades estilísticas de organização e seleção de sons encontradas em muitas expressões musicais da diáspora negra. Embora o *rap* seja moldado por e articulado através de equipamento avançado de reprodução, suas prioridades estilísticas não são meramente subprodutos desse equipamento (ROSE, 1994, p. 71, tradução nossa).

A prática do *sampling* estimula, portanto, uma série de debates no universo das artes e a reflexão sobre a unidade de uma obra de arte pode ser revista a partir desta atividade. A questão da apropriação nas culturas da diáspora africana e nas belas artes também ganha um novo fôlego, ao se voltar ao sampleamento. Ademais, os estudos sobre a criação musical também se voltam ao tema, devido à capacidade do *sampling* de, ao mesmo tempo, evocar uma *performance* e transformá-la, inserindo-a em um novo contexto.

Signifyin(g)

O conceito de *signifyin(g)*, exposto por Gates Junior (1988), é um enquadramento teórico amplamente utilizado em estudos sobre o *sampling* e o Hip Hop. O termo é usado para definir uma estratégia retórica das comunidades afroamericanas, um modo de transmitir mensagens através de palavras e expressões que possuem vários níveis de significações. Nesse sentido, um texto – seja ele uma poesia, uma história ou uma música – é construído e enunciado de modo a possuir um significado aparente, mas também

outros níveis de acepção, que podem ser acessados por aqueles habituados a essa retórica ou pelos que fazem parte da cultura que a compreende.

Rose (1994) cita o *signifyin(g)* como uma das influências estéticas do *rap* e Hip Hop. Kistner (2006) faz uso desse conceito ao analisar o modo como o sampleamento produz significado no contexto da cultura musical afroamericana do século XX. Além da hermenêutica negra de Gates Junior (1988), o autor se apoia na abordagem de Borges (1964), do conceito de intertextualidade, e na semiótica para decodificar os múltiplos significados da música "Get Down", do artista Nas.

Antes de Kistner (2006), Demers (2003) havia analisado como o ato de samplear constrói uma espécie de cânone musical, a partir do qual os músicos do Hip Hop estabeleceram uma linhagem entre o estilo e as formas mais antigas da música popular negra americana. Segundo a autora, essa linhagem construída "[...] é uma espécie de *signifyin(g)*, na qual materiais musicais bem conhecidos são citados, criticados e parodiados" (DEMERS, 2003, p. 44, tradução nossa).

Schloss (2014, p. 161, tradução nossa), por sua vez, enfatiza que o *signifyin(g)* é "[...] um processo no qual um indivíduo demonstra uma maestria da ambiguidade para uma audiência que possui uma apreciação particular de tais gestos". O autor acredita que o *signifyin(g)* possui dois aspectos importantes na produção musical de *rap*: o fato de constituir, prioritariamente, um tipo de processo e não uma característica, e o entendimento do *signifyin(g)* como uma atividade social, cuja significação não existe se não houver uma audiência. Sendo assim, o *signifyin(g)* é, ao mesmo tempo, uma estratégia retórica e um enquadramento através do qual essa estratégia é avaliada.

Schloss (2014) acredita que esse conceito é importante para um melhor entendimento do processo de sampleamento. Ele afirma que, muitas vezes, as análises se concentram no resultado do sampleamento (a música, o *beat*), ao invés de se voltarem ao processo de composição/produção. O autor conclui, a partir dos pontos de vista dos *beatmakers*, que o valor de um *beat*

produzido a partir de *samples* não se encontra nos atributos do excerto em si, mas na habilidade do produtor em reformular os significados. Tal qual o *signifyin(g)*, o ato de samplear é um processo e, ao mesmo tempo, um enquadramento que possibilita à comunidade avaliar as habilidades dos artistas de configurar novas camadas de significado a uma expressão.

Williams (2014), que também faz uso do conceito de *signifyin(g)*, situa o *sampling* como uma das formas de apropriação criativa dentro do *rap* e do Hip Hop. Ele acredita que a apropriação e a intertextualidade se manifestam de diversas maneiras na música *rap*, e o *sampling* é apenas uma dentre essas várias possibilidades.

Alguns autores, como Richard Schur (2009), chegam a afirmar que o *sampling* é um dos pilares estéticos do Hip Hop, entendido em seu sentido amplo, não somente enquanto gênero musical:

> O Hip Hop está implacavelmente envolvido com o mundo dos sons, imagens, textos e mercadorias através dos quais afroamericanos e outros experienciam a vida contemporânea. [...] O *sampling* desenvolveu uma refinada estética baseada na transformação de elementos reconhecíveis em algo novo e fresco. [...] O sampleamento ou colagem, ao contrário do *blues*, não está essencialmente preocupado com notas em *bend*, exprimindo uma angústia experencial a partir de uma música conhecida, ou escrever sobre a tradição, mas [está preocupado com] localização de um *princípio organizativo de coesão*, que funde os elementos familiares em um modo satisfatoriamente estético (SCHUR, 2009, p. 47, tradução nossa).

Apesar de atribuir importância majoritária ao *sampling* no processo de produção musical, Rose (1994) não o posiciona entre os princípios estéticos

primordiais do Hip Hop. A autora enumera três características que permeiam tal estética: fluxo, estratificação e rupturas sucessivas. Hoch (2006, p. 355) elabora uma lista mais ampla de elementos estéticos que perpassam as linguagens artísticas do estilo e cita a "[...] reapropriação de materiais, tecnologia e cultura" como um desses elementos.

O *rap* é um gênero musical que se baseia em uma abordagem afroamericana da criação musical. Nesse sentido, práticas da oralidade e da expressão afrodescendente influenciam esse fazer musical continuamente. Embora seja um aporte teórico importante para refletir sobre as práticas intertextuais do *rap*, o desenvolvimento do presente texto não se fundamentará no conceito de *signifyin(g)*. Os dados colhidos em campo suscitaram uma discussão que, em grande medida, refere-se ao *sampling* enquanto uma prática de produção musical e uma estética específicas ao contexto da música *rap*. Outras referências, como Schloss (2014), que será discutido a seguir, mostraram-se mais propícias à discussão do *sampling* no contexto local.

Sampling, purismo e *beatmaking*

Joseph Schloss (2014) publicou um importante trabalho sobre produção musical de *raps* baseada na utilização de *samples*. A partir de uma etnografia entre produtores norte-americanos que privilegiam o uso de *samples* na produção de *beats*, o autor procurou compreender os *beatmakers* em seus próprios termos e focou sua análise mais no processo de sampleamento do que no resultado final (o *beat*, a música). Assim como Rose (1994), ele procurou desmistificar concepções deterministas e afirmou que a comunidade Hip Hop articula seus próprios princípios estéticos.

Schloss (2014, p. 21, tradução nossa) procurou evidenciar a agência criativa dos músicos e produtores, e afirma que a escolha pelo uso de *samples* não é uma opção pragmática, e sim estética: "[...] o sampleamento, ao invés de ser o resultado de privação musical, é uma escolha estética coerente com a história e valores da comunidade Hip Hop". Os *beatmakers* não sampleiam

porque é conveniente, e sim porque, musicalmente, consideram isso belo. Além disso, ele acredita que a diferenciação entre *raps* produzidos a partir de *samples* e *raps* que não utilizam o recurso, mais do que um diferencial técnico, é uma distinção de gêneros (ou subgêneros) dentro desse gênero musical.

O autor identificou uma espécie de comportamento purista na comunidade de *beatmakers* pesquisada, cujo papel do *sampling* é central nessa perspectiva. Sua pesquisa afirma que os *beatmakers* consideram a produção baseada em *samples* como uma evolução das práticas dos DJs de Hip Hop. Nesse sentido, as maneiras de manipular os *samples* e os pressupostos estéticos que guiam seus processos de produção são os mesmos que os DJs faziam. Os *samplers* permitiram que as possibilidades vislumbradas pelos DJs se ampliassem e se complexificassem, e também facilitaram a execução do trabalho. Um outro extremo desse comportamento purista é a pouca ou nenhuma importância atribuída ao uso de gravação de músicos tocando ao vivo – chamado de *live instrumentation* – na produção dos *beats*. Segundo Schloss (2014), o uso desse artifício não soa autêntico para os produtores.

O autor também ressalta a importância que os *beatmakers* conferem ao processo de pesquisa por discos de vinil (as fontes primordiais dos *samples*). "*Digging in the crates*", a expressão que nomeia essa atividade de busca, funciona não somente para fornecer o material a ser utilizado nos *beats*, mas também é uma forma de explicitar os laços com a tradição de discotecagem no Hip Hop, assim como uma forma de socialização entre os produtores. Além disso, Schloss (2014) também identifica, com detalhes, os preceitos éticos e estéticos que guiam os processos de produção baseados em *samples*.

Embora a pesquisa de Schloss (2014) tenha se baseado em uma comunidade específica de *beatmakers* norte-americanos e o tipo de comportamento observado nessa comunidade represente apenas uma maneira de produzir *beats*, seu trabalho é uma das referências mais importantes para esta investigação. Diversas questões pesquisadas junto aos produtores locais se

assemelham aos elementos explicitados em sua pesquisa. Por exemplo, as prioridades estéticas manifestadas no discurso dos *beatmakers* entrevistados por Schloss (2014) se apresentam no mesmo nível de importância para os *beatmakers* entrevistados neste trabalho. Outros elementos do comportamento purista explicitado pelo autor não encontram uma correspodência tão evidente no contexto local. Por exemplo, uma característica local que entendo se manifestar de uma maneira diferente do que postula Schloss (2014) é a atividade de pesquisa pelas fontes de *samples* (*digging*). Ao contrário dos *beatmakers* americanos, os artistas locais não possuem os discos de vinil como fonte primordial de *samples*. O discurso dos *beatmakers* entrevistados nos capítulos que seguem indicam que eles retiram *samples* de arquivos digitais (MP3) e até mesmo de *sites* de *streaming*, como o YouTube e o Spotify. Poucos deles possuem coleções de vinil e/ou visitam regularmente lojas, sebos e antiquários em busca de discos raros.

A pesquisa de Schloss (2014) é importante para este trabalho na medida em que ela fornece um enquadramento analítico que pode ser comparado à realidade local de Belo Horizonte. Esses elementos fornecem uma base comum de diálogo para a investigação das diferentes maneiras que o Hip Hop e sua identidade estética se manifestam em diferentes épocas e contextos. No capítulo 3, eu utilizo o conceito de purismo e algumas das características inerentes a essa postura para debater a relação dos produtores locais com os *samples*.

Marshall (2006) contribui para o debate sobre *sampling*, autenticidade e essência do Hip Hop de uma maneira diferente da de Schloss (2014). O autor examina como a autenticidade pode ser mantida em uma época em que a produção musical do Hip Hop está cada vez mais se afastando da onerosa e complexa sonoridade baseada em *samples* para construir uma sonoridade baseada em outras fontes. Marshall (2006) apoia sua análise no exemplo do grupo The Roots, que, desde o início (em meados da década de 1990), possui uma formação de banda com forte influência de *jazz*. O artigo se refere a diversas declarações do baterista, produtor e fundador

da banda, Ahmir ?uestlove Thompson (lê-se "Questlove"), que relativiza a autenticidade da criação baseada em *samples* ao afirmar que o *rap* sempre contou com outras ferramentas de produção ao longo de sua história. Segundo ?uestlove:

> [...] para aqueles que falam contra o uso de instrumentação ao vivo no Hip Hop, isso soa bastante ignorante para mim. É uma cusparada na cara do trabalho que eu fiz na última década, sem mencionar que significa que a obra do [Dr.] Dre é subestimada e não reconhecida (vocês pensam que o Dre usa *samples*? Não), sem mencionar que isso desconsidera os primeiros oito anos de Hip Hop em vinil. Sugarhill? Instrumentos. Afrika Bambaataa [*sic*]? Instrumentos. The show? Instrumentos. Children's Story, Mona Lisa? Instrumentos. Whodini? Instrumentos. Eu poderia continuar, mas os primeiros oito anos e os últimos cinco anos foram muito cheios de instrumentos [...] (MARSHALL, 2006, p. 7, tradução nossa).

Marshall (2006) analisa o debate travado pelo músico, realizado principalmente no *site* do grupo The Roots, em meados de 2000. O texto salienta que:

> Em dezembro de 2000, uma época em que seus colegas e coprodutores estavam enfrentando restrições criativas e processos cada vez mais incapacitantes, o sampleamento parecia não mais representar uma abordagem plausível para se fazer música, mesmo que muitos o considerem o procedimento essencial de produção de *beats*, crucial para a produção do *autêntico* Hip Hop (MARSHALL, 2006, p. 2, tradução nossa).

Em uma passagem posterior, Marshall (2006) tenta sintetizar o posicionamento de ?uestlove Thompson a respeito de uma suposta essência do Hip Hop:

> Para [?uestlove] Thompson, o Hip Hop *real* ou *verdadeiro* está mais ligado à integridade artística e ao engajamento comunitário do que a algum conjunto de práticas reificadas e atitudes pré-determinadas: "No que me diz respeito, enquanto eu prover a nação Hip Hop com *breaks* de bateria, enquanto eu continuar a produzir música de qualidade, e em cada hora que eu estou sentado em frente deste computador, educando as pessoas, então eu sou *verdadeiro* para o Hip Hop" (MARSHALL, 2006, p. 6, tradução nossa).

A discussão trazida por Marshall (2006) e pelo grupo The Roots complexifica o debate sobre uma suposta essência do Hip Hop. Embora eu não tenha feito uma pergunta específica sobre o The Roots, diversos interlocutores com quem conversei na pesquisa de campo manifestaram um grande respeito pela banda, e apontaram o grupo como um conjunto musical que soube transpor a linguagem do *rap* para uma formação com instrumentos tradicionais. Talvez o que fique mais claro, nessa discussão, é que não existe somente uma maneira de fazer *rap* ou de ser Hip Hop. Talvez uma das principais características desse último seja a possibilidade de adaptá-lo. Um fator essencial, nesse caso, seria a persistência da renovação, seja ela técnica, linguística ou musical.

Por fim, o artigo de Déon (2011) contribui consideravelmente para este trabalho, uma vez que discute a perspectiva do *sampling* enquanto uma escolha estética. O autor argumenta que a opção por samplear (ou não) é uma escolha estética que o músico faz, uma vez que o *sampling* não é o único processo de produção na música *rap*. Déon (2011) não descarta a validade do ponto de vista dos produtores pesquisados por Schloss (2014),

que atribuem um *status* de autenticidade à técnica, mas acredita que, atualmente, outros elementos entram em cena na opção pelos *samples*:

> A questão da autenticidade que motivaria o uso de *samples* certamente não está desatualizada, e ainda é relevante para alguns artistas e fãs (dando origem a conversas às vezes muito ásperas), mas é relativamente subjetiva e deve ser *reenquadrada* na noção de estética: usar *samples* ou não, não é simplesmente um desejo de autenticidade, mas uma escolha estética, que se torna característica do som dos artistas que fazem essa escolha (DÉON, 2011, p. 298, tradução nossa).

Algumas opiniões e posturas dos produtores locais observadas na pesquisa de campo são semelhantes à convicção de Déon. No capítulo 3, discutirei essas posturas mais detidamente, levando em conta tanto a pesquisa de Schloss (2014) quanto os argumentos de Déon (2011) e Marshall (2006).

A primeira parte do presente capítulo procurou expor o advento do *sampling* enquanto técnica de produção musical no *rap*, nos Estados Unidos, na década de 1980. O *sampling* é entendido como uma continuação e expansão das técnicas dos DJs de Hip Hop, em que um dos principais procedimentos de discotecagem consistia na justaposição de *breaks* das músicas de *funk* e *soul*. Concomitantemente, o relato também expôs o declínio do uso dessa técnica, após os frequentes processos judiciais por violação de direitos autorais sofridos pelos produtores e *rappers* americanos.

A segunda parte do capítulo trouxe uma revisão de literatura acerca da música *rap*, sua sonoridade e, principalmente, sobre o uso de *samples* nesse gênero musical. Passando por Tricia Rose (1994), Joseph Schloss (2014) e Mark Katz (2004), pode-se concluir que o *sampling* reflete abordagens afroamericanas em relação à criação musical. Grande parte dos enquadramentos teóricos sobre o assunto se baseiam em discussões sobre

intertextualidade, com forte aporte da teoria literária, revelando os modos como o *sampling* constrói significados a partir da relação entre textos.

Esse panorama reduzido de estudos face à importância das matrizes musicais do *rap* na cultura, sociedade e economia indicam uma lacuna importante no campo de estudo, e a necessidade de pesquisas que discutam o *sampling* enquanto um processo de produção musical ou como produtor de uma sonoridade específica na música *rap*. A contribuição da técnica para a constituição de estilos pessoais de produção musical, assim como a construção de subgêneros e de sonoridades diferenciadas dentro do *rap* ainda é incipiente. Schloss (2014) fornece alguns conceitos que podem ser apropriados criticamente em pesquisas futuras. O aporte da tipologia de Sewell (2013) também pode contribuir para essa discussão, na medida em que estabelece uma linguagem comum para futuros debates e investigações. Todavia, faltam discussões sobre a construção do discurso musical a partir dos *samples*, assim como investigações aprofundadas sobre modalidades de manipulação e tratamento do material sonoro na produção musical de *rap*. Sewell (2013) afirma que:

> Até agora, no entanto, poucos estudos lidam efetivamente com os sons do Hip Hop baseado em *samples*, ou considera o Hip Hop baseado em *samples* como música e não como artefato cultural. Pesquisas na etnomusicologia, antropologia, estudos culturais e no direito tendem a tratar a música como uma estrutura ao invés de um objeto de estudos em si (SEWELL, 2013, p. 13, tradução nossa).

Minha opinião vai ao encontro do que foi postulado pela autora. Apesar de toda a atenção dada pela academia ao *rap* e ao Hip Hop, a música *rap* ainda é um campo pouco explorado pela musicologia.

No próximo capítulo, apresentarei um panorama do contexto da atuação dos *beatmakers* em Belo Horizonte e região. A partir de relatos desses

artistas, reportagens e algumas pesquisas acadêmicas sobre o Hip Hop local, pretendo esboçar uma narrativa histórica da presença dos *beatmakers* na cidade, relatando elementos sociais, culturais e tecnológicos inerentes a essa atividade.

Capítulo 2

Produção musical e o mundo do *rap* em Belo Horizonte

Neste capítulo, apresento um breve relato do processo de consolidação e expansão da música *rap* em Belo Horizonte entre o início dos anos 1980 e 2018. Este relato contribui para a contextualização do universo de pesquisa e localização das condições sociohistóricas locais, sem, no entanto, dedicar-se a uma descrição histórica pormenorizada do *rap* na cidade ou abarcar o desenvolvimento de outros elementos da cultura Hip Hop, como o *break* e o *graffitti*. Em razão do foco escolhido nesta abordagem e da impossibilidade de abarcar todo o universo da cultura Hip Hop, limitaremo-nos à música *rap* e, sobretudo, à atuação dos *beatmakers* e produtores musicais. Mais informações sobre a história do *rap* e Hip Hop em Belo Horizonte podem ser encontradas em Dayrell (2001), Machado (2003) e Deff (2017a, 2017b). Além dessas fontes, que lidam com a história desse estilo musical em Belo Horizonte de maneira mais ampla, o capítulo se baseia nas entrevistas com *rappers*, *beatmakers* e outros agentes locais ligados ao *rap*, realizadas ao longo da pesquisa de campo.

Howard Becker e os mundos da arte

O conceito de "mundos da arte", proposto pelo sociólogo Howard Becker (2010), é um dos principais marcos teóricos deste estudo, uma vez que forneceu uma importante ferramenta analítica para o *corpus* e textos abarcados durante a pesquisa. Becker (2010) propõe uma leitura sociológica da arte, e afirma que existem vários mundos da arte. Tais mundos revelam que as obras de arte são fruto não somente do trabalho e inspiração dos artistas, mas de uma rede de cooperação e interação entre diversos atores. Segundo o autor, essas redes ditam as normas para a existência de determinadas obras de arte:

> Todo o trabalho artístico, tal como toda atividade humana, envolve a atividade conjugada de um determinado número, geralmente um grande número, de pessoas. É devido à cooperação entre

> essas pessoas que a obra de arte que observamos ou escutamos acontece e continua a existir. As marcas dessa cooperação encontram-se sempre presentes na obra. As formas de cooperação podem ser efêmeras, mas, na maioria dos casos, transformam-se em rotinas e dão origem a padrões de atividade coletiva aos quais podemos chamar de mundos da arte (BECKER, 2010, p. 27).

O texto afirma que a ideia de mundos da arte não tem por intuito identificar quais expressões podem ou não ser consideradas arte, pois ela é definida pela própria rede de interação entre os atores. Assim, o autor expõe que:

> O sociólogo [ou o teórico, o musicólogo], que estuda os mundos da arte, consegue discernir tão bem como os próprios participantes, mas não melhor, aquilo que é *realmente arte*. [...] Os mundos da arte dão bastante atenção à tentativa de determinar aquilo que é e o que não é arte, aquilo que é ou não é o seu tipo de arte, quem é e quem não é artista. É através da observação do modo como um mundo da arte estabelece essas distinções, e não tentando estabelecê-las nós próprios, que podemos compreender muito do que se passa nesse mundo (BECKER, 2010, p. 55).

Este capítulo se detém à análise do contexto local da música *rap* enquanto um mundo da arte específico e às características regionais desse mundo da arte. Diversas características da cena local são análogas a elementos de outros contextos regionais do país. Entretanto, existem evidências de que o cenário local possui algumas características próprias e, devido ao escopo e metodologia da pesquisa, não seria apropriado – tampouco viável – ampliar a um nível nacional ou macrorregional. Sendo assim, limito minha investigação ao contexto da música *rap* em Belo Horizonte e região.

A ideia de mundos da arte foi útil não apenas enquanto um conceito, mas também como um recurso analítico. Procuro descrever o mundo do *rap* em Belo Horizonte não somente a partir da narrativa textual e dos relatos dos entrevistados, mas também segundo relações e agrupamentos representados na forma de diagramas visuais. Tomei o contexto da produção, *performance* e fruição da música *rap* na capital mineira enquanto um mundo da arte. Entretanto, as relações observadas, interpretadas ou indicadas nas entrevistas apresentam paralelismos, superposições e contextos cronológicos que se sobrepõem, o que torna difícil uma representação sintética e rica através do texto escrito. Optamos por representar essas relações na forma de metáforas visuais, apresentadas como diagramas, o que permite uma compreensão mais sintética de como o conceito de mundo da arte explicita relações não observadas em detalhe, como um composto de interações entre agentes, objetos, ações e cronologias.

Nos diagramas apresentados nas figuras 4, 5 e 6, estão representados os agentes e as relações que compõem esse universo local. O intuito das imagens é visualizar, com base no contexto local, as redes de colaborações fundamentais apresentadas nas entrevistas. Essas três propostas representam as possíveis estruturas que parecem se consolidar no mundo do *rap* belo-horizontino nos períodos entre 1990 e 2000, 2000 e 2010 e no período entre 2010 e 2018. Tal divisão temporal se organiza em três diagramas diferentes, que descrevem, a partir dos dados colhidos em campo, as mudanças no contexto do *rap* local ao longo dos anos e nos permitem traçar uma reflexão mais sistemática sobre as mudanças nesse contexto.

A continuidade das transformações nos arranjos sociais entre agentes no contexto do *rap* em Belo Horizonte demonstra um problema de representação claro, dado o movimento paralelo e nem sempre linear que esses arranjos percorrem no tempo. O próprio Becker (2010) salientou que os mundos da arte passam por transformações contínuas:

> Os mundos da arte vivem transformações incessantes, por vezes graduais, e outras decididamente brutais. À medida que novos mundos vão surgindo, outros envelhecem e desaparecem. Nenhum mundo é capaz de se proteger durante muito tempo ou completamente contra as forças de mudança, quer exteriores quer provenientes de tensões internas (BECKER, 2010, p. 249).

A divisão do capítulo segue a ordem temporal dos diagramas, delineados pelos três períodos mencionados. Em cada um desses intervalos, faço um duplo movimento de análise: exponho as características do contexto, mas também me detenho a questões específicas da participação dos *beatmakers* e às atividades de produção musical.

A chegada do *rap* e as primeiras experimentações

É difícil determinar com precisão quando a música *rap* chegou a Belo Horizonte. Filmes como *Beat Street*[22] e *Breakin*[23] já exibiam os elementos do Hip Hop nas telas dos cinemas da cidade em 1984. O *breaking* vinha sendo praticado, pelo menos, desde 1983, mas ganhou adeptos definitivos a partir dessas produções audiovisuais. O *rap* atraía menos atenção à época, mas alguns lançamentos já circulavam na cidade. É o que atesta o *rapper* e jornalista Roger Deff (2017a), quando afirma que: "[...] embora a dança tenha sido o estopim da cultura hip hop no Brasil, o *rap* já tocava nas rádios e nos bailes". No mesmo artigo[24] de Deff, DJ Roger Dee e DJ A Coisa trazem

22 NA ONDA DO BREAK. Estados Unidos: Stan Lathan, 1984. 1 filme (105 min). Orion Pictures. Disponível em: www.imdb.com/title/tt0086946. Acesso em: 23 mar. 2018.

23 BREAKIN'. Estados Unidos: Joel Silberg, 1984. 1 filme (87 min). Golan-Globus Productions. Disponível em: www.imdb.com/title/tt0086998. Acesso em: 23 mar. 2018.

24 DEFF, Roger. Três décadas de hip hop em BH. Parte 1. **Jornal O Beltrano**. 2017a. Disponível em: http://www.obeltrano.com.br/ portfolio/tres-decadas-de-hip-hop-em-bh/. Acesso em: 12 fev. 2018.

relatos sobre os primórdios do *rap* em Belo Horizonte. Roger Dee afirma que: "[...] antes de 1983, já circulava o elemento do *rap* e do MC no Brasil, mas ainda não se tinha ideia de nada sobre o hip hop. Aquela música era considerada um '*funk* falado'" (DEFF, 2017a).

DJ A Coisa, por sua vez, diz que "[...] o *rap* da década de 70 e 80, em Belo Horizonte, era chamado de '*funk* pesado'. Considerávamos que era uma outra linguagem de *funk*, e não hip hop. Não era *rap* para nós" (DEFF, 2017a). Outro fato que atesta que o *rap* já circulava em solo nacional é o lançamento, em 1980, das faixas "Melô do Tagarela"[25] e "Melô do Mão Branca",[26] gravadas por Luís Carlos Miele e Gerson King Combo, respectivamente. A "Melô do Tagarela" foi gravada com a mesma base instrumental de "Rapper's Delight", o primeiro *rap* lançado comercialmente um ano antes, nos Estados Unidos.

Os primeiros *rappers* locais começaram a surgir por volta de 1984. Em entrevista a Roger Deff (2017a), Roger Dee afirma que a primeira vez que ele presenciou alguém cantando um *rap* ao vivo foi em uma apresentação do grupo de dançarinos Break Crazy. Na ocasião, Flávio Pereira, que também era dançarino do grupo, foi o responsável pela *performance*. Roger Dee relembra que:

> [...] foi em uma festa da revista Dançar. O pessoal da Break Crazy convidou todo mundo. O Flávio subiu no palco fazendo *beatbox* (técnica em que se imita os sons de uma bateria com a boca). As pessoas não entendiam bem o que estava acontecendo mas se emocionaram. Essa foi a primeira vez que vimos alguém fazendo *rap* ao vivo e em cores (DEFF, 2017a).

25 MELÔ do tagarela. Intérprete: Miele. [*S. l.*]: RCA, 1980. Vinil. Disponível em: https://soundcloud.com/classicosdorap/miele-mel-do-tagarela-1980. Acesso em: 27 mar. 2018.

26 MELÔ do Mão Branca. Intérprete: Gerson King Combo. [*S. l.*]: UMG, 1980. Vinil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=U5RUuylsLP4. Acesso em: 27 mar. 2018.

Nos anos que se seguiram, a música *rap* ganhou espaço na cidade, tanto nas apresentações que os *b-boys* realizavam em praças e espaços públicos, quanto nos bailes que aconteciam nas periferias. Os bailes eram festas que aconteciam em quadras, clubes e espaços comunitários de bairros de grandes cidades brasileiras. Na década de 1970, surgiram os bailes *black*,[27] festas em bairros de periferia, que privilegiavam gêneros da música negra norte-americana, como o *funk* e o *soul*. O Rio de Janeiro foi o epicentro desse fenômeno, que também aconteceu com bastante força nas cidades de São Paulo e Belo Horizonte. O perfil desses eventos, assim como o tipo de música que se tocava – e se ouvia – sofreu algumas mudanças ao longo da década de 1980, porém a tradição dos bailes de periferia se manteve viva durante o período, constituindo um dos espaços de introdução da música *rap* em Belo Horizonte e no Brasil. Várias festas aconteciam nos fins de semana, em regiões da cidade como Venda Nova e Barreiro e em bairros como Carlos Prates, Aarão Reis, Ipiranga, Alto Vera Cruz, entre outros. O DJ Roger Dee, que vivenciou a efervescência da cena local em seus primórdios, relatou em entrevista que era possível pegar o microfone e cantar um *rap* em cima das batidas que os DJs tocavam nos bailes: "O pessoal cantava ao vivo nas cabines de som nas festas".

Durante toda a década de 1980, o *rap* existiu em Belo Horizonte prioritariamente enquanto *performance*. Não houve nenhum lançamento de disco ou *single* dos grupos existentes no período. Os *raps* eram cantados nos bailes e festas, em cima das batidas e faixas instrumentais tocadas pelos DJs. Em entrevista pessoal durante a pesquisa de campo, Roger Dee relatou como eram as apresentações ao vivo em um período em que ainda não havia produção de *beats*:

> **Roger Dee:** *No início dos anos 80, quando o pessoal começou a fazer* rap, *ninguém produzia de fato, porque não tinha acesso a equipamento e nem se imaginava qual equipamento se usava para fazer uma*

27 Um estudo detalhado de um baile *black* da década de 1970 pode ser conferido no livro de Sonia Maria Giacomini (2006), *A alma da festa*: família, etnicidade e projetos num clube social da Zona Norte do Rio de Janeiro – o Renascença Clube, lançado pela Editora UFMG.

> *produção. Então, na maioria das vezes, [a gente] achava que era banda, e depois quando eram umas coisas mais eletrônicas, a gente começou a sacar que era bateria eletrônica, etc. e tal. Então o primeiro processo de produção de* rap *em Belo Horizonte foi cantar em cima de instrumental dos discos. Pegava um disco, tinha um lado que tinha o instrumental, aí a gente começava a cantar em cima daquele instrumental. Às vezes a gente conseguia encontrar umas fitas cassete que tinham instrumentais para você acompanhar, que eram muito usadas pelo pessoal que tocava em churrascaria, por exemplo [ele ri]. […] Eram umas batidas, aí tinha lá* beat *de* funk*, de* funk *mais eletrônico, mas não [era]* funk *carioca. Aí tinha uma batida lá [ele solfeja]: tum-tum ta, ta tum-dum-dum ta. Aí a gente conseguiu achar essas fitas, e isso era um recurso. Quem usou muito isso foi o* [rapper] *Flávio Pereira.*

Ainda segundo Roger Dee, na segunda metade da década de 1980, DJ Joseph (José Luiz de Carvalho) começou a experimentar métodos alternativos de produção de instrumentais para os *rappers* locais, através da gravação e mixagem de batidas e *breaks* instrumentais de músicas diversas em fitas, usando *decks* e rolos de gravação. Joseph era DJ de bailes e membro da equipe Dupsom, uma das mais importantes organizadoras de bailes na década de 1980. De acordo com Roger Dee:

> **Roger Dee:** *O [DJ] Joseph começou a fazer bem essa história de pegar os instrumentais e montar as músicas com os instrumentais dos discos. Algumas músicas que tinham umas batidas que eram legais, e não tinha o instrumental, ele fazia a edição no deck de rolo. Então o começo mesmo, como começaram a produzir? Começaram editando no deck de rolo. Editava a música no deck de rolo. […] Ele gravava a música do vinil no deck de rolo e ia cortando, porque antigamente existiam os DJs que faziam os remixes, os medleys no deck de rolo. Então ele começou a fazer isso no deck de rolo e fez os primeiros instrumentais. Tirando do disco, mas não usando a música por inteiro. […] Ele também mixava umas músicas junto com outras. Por exemplo, pegava uma batida de uma com a batida de outra, mixava e fazia um terceiro instrumental.*
>
> **Pesquisador***: Isso tudo a partir dos discos e no deck?*

> **Roger Dee:** *[A partir] dos discos, indo para o deck de rolo e ele ia editando na fita. Você cortava a fita, tinha uma régua, você colocava a fita ali, aí cortava a fita e ia picotando até sair um instrumental.*
>
> **Pesquisador:** *Isso antes da década de 90?*
>
> **Roger Dee:** *Isso antes da década de 90, isso era 1986. Em 1986, já se fazia isso.*

Algumas gravações de *rap*, registradas ao vivo nos bailes ou em produções rudimentares, chegaram a ser veiculadas por DJ Joseph no programa de rádio Mega Mix. Segundo Roger Deff (2017b):

> A primeira rádio a tocar *rap* em Belo Horizonte foi a Liberdade FM, entre 1986 e 1987. O programa onde os *raps* eram veiculados se chamava Mega Mix e era apresentado por José Luiz de Carvalho, o DJ Joseph. "Alguns dos *raps* que ele apresentava eram feitos por MCs que tocavam nas festas dele, ao vivo. As músicas eram gravadas em fitas que ele veiculava no programa", relata o DJ A Coisa.
>
> Joseph diz que o Mega Mix surgiu de uma ideia da produção da rádio de colocar no ar um programa com músicas alternativas. "O cara falou comigo que não queria Madonna ou outros sucessos. O DJ Blau morava nos Estados Unidos e me mandava muita música. O hip hop estava em alta por lá, e eu tinha muita coisa exclusiva para tocar. Aí surgiu o Mega Mix. O programa ia ao ar às sextas e sábados à noite, com uma hora de duração", lembra Joseph (DEFF, 2017b).

É importante salientar que, naquela época, o *rap* e o *funk* carioca ainda não eram dois gêneros musicais distintos. Até o início dos anos 1990, o público e os artistas dos dois gêneros dividiam os mesmos espaços e conviviam naturalmente. Um dos motivos para essa cisão foi o acirramento da postura

crítica e de contestação no *rap*, que passou a rotular os funkeiros como alienados por eles privilegiarem temas engraçados e dançantes em suas músicas (HERSCHMANN, 2000). Machado (2003) descreve a divisão entre o *rap* e o *funk* em Belo Horizonte:

> [...] a partir do final dos anos 80 e início dos anos 90, o *rap* ganhou destaque no hip-hop. Inicialmente dividido em duas vertentes, o *rap* político e o de entretenimento, a convivência entre os grupos permaneceu pacífica onde nos eventos e demais espaços ambos dividiam o mesmo palco. Porém, observando as letras de grupos como NWA e Public Enemy, muitos jovens se interessaram por criar letras que abordassem temáticas parecidas: o racismo, a pobreza, a falta de apoio do Estado, a degradação do espaço e do sujeito, etc. [...] A vocação de alguns *rappers* para a política e de outros para a diversão terminou por gerar uma divisão dentro do próprio movimento hip-hop e marcou o início de sua transformação para o tipo de "movimento" que hoje podemos enxergar (MACHADO, 2003, p. 109-110).

Roger Dee relatou que o lançamento das coletâneas Hip Hop Cultura de Rua (1988),[28] em São Paulo, e Funk Brasil (1989),[29] no Rio de Janeiro, instigou os artistas locais a gravarem e lançarem discos. Entretanto, os primeiros lançamentos de artistas locais só aconteceram no começo da década de 1990. Segundo Roger Dee:

28 HIP HOP: cultura de rua. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Paralelo, 1988. Vinil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=lBy7htKtXmk. Acesso em: 29 mar. 2018.

29 FUNK Brasil. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Polydor, 1989. Vinil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Q343VWBoIQw. Acesso em: 29 mar. 2018.

> *Em 1988, lançaram o Hip Hop Cultura de Rua. Aí a coisa ficou mais... todo mundo ficou mais afoito, querendo produzir, para ver se conseguia gravar um disco, alguma coisa. Aí em 1989, o Joseph recebeu uma proposta do [DJ] Marlboro de sair no [disco] Funk Brasil. Eles já estavam produzindo. Então aí que começou a ter um pouco uma divisão de estilos, um pessoal começou a ficar mais voltado para a linha* funk*, e uma galera continuou na linha do Hip Hop mesmo.*

O lançamento dessas duas coletâneas no final da década de 1980 começou a demarcar, tanto no contexto local como no nacional, a divisão entre os "melozeiros" e o "pessoal do *rap* radical". A partir desse momento, os gêneros *rap* e *funk* carioca começaram a percorrer trilhas separadas, ainda que o perfil do público de ambos os estilos se assemelhasse. Durante nossa conversa, DJ A Coisa (Paulo da Silva Soares) também registrou e opinou sobre a cisão que aconteceu no período:

> *Os melozeiros e o pessoal do* rap *radical eram "tribos" que andavam juntas. Todo mundo se respeitava, todo mundo. De um certo tempo para cá foi que uma safra do Hip Hop começou a desmerecer os meninos do* funk*. Aí, com esse racha, quem perdeu foi só a turma do Hip Hop porque o* funk *foi... era para estar todo mundo ali junto e misturado, todo mundo ganhando dinheiro, dividindo os mesmos palcos. Mas aí essa coisa do preconceito acabou pegando o lado mais fraco. Por mais forte politicamente que seja o Hip Hop, o ele perde, artisticamente, quando rompe essa linguagem com os funkeiros da periferia.*

Nos primeiros anos da década de 1990, dois grupos de Belo Horizonte fizeram sua estreia no mercado fonográfico. O Protocolo do Subúrbio, do DJ A Coisa, e União Rap Funk, do DJ Joseph, fizeram parte das coletâneas *Funk Brasil*, do DJ Marlboro, do Rio de Janeiro. O Protocolo do Subúrbio participou da segunda edição da coletânea, o *Funk Brasil 2*[30] (1990), com

30 FUNK Brasil 2. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Polydor, 1990. Vinil. Disponível em: www.discogs.com/release/3860966. Acesso em: 23 mar. 2018.

a faixa "Tonheta". Já o União Rap Funk participou do *Funk Brasil 2* com a faixa "Melô da Zorra",[31] e do *Funk Brasil 3*[32] (1991), com "Dulcenira"[33] e "Melô da Paula".[34] As faixas foram produzidas pelo próprio DJ Marlboro, no Rio de Janeiro.

É ainda nesse contexto de integração entre *rap* e *funk* que acontecem as primeiras produções de *rap* em Belo Horizonte. No final dos anos 1980, DJ Joseph teve acesso a um *sampler* e a uma bateria eletrônica[35] e começou a fazer produções mais elaboradas. Segundo Roger Dee, os equipamentos foram enviados por Blau, DJ belo-horizontino que vivia em Nova Iorque. Em 1990, o DJ A Coisa, que assim como Joseph discotecava em bailes e encontros de *rap*, adquiriu alguns equipamentos de produção: um toca-discos Technics MKII, um *sampler* Roland W30 e uma bateria eletrônica Roland R8. Segundo relato do próprio Coisa (como ele é geralmente chamado), essa compra só foi possível devido a um aporte financeiro realizado por sua mãe. Ele contou que, naquela época, ela resgatara um montante de uma aplicação financeira que havia feito durante vários anos, uma espécie de seguro de vida. Ela chegou em casa com uma grande quantidade de dinheiro guardada em um grande saco de papel[36] e perguntou se era o suficiente para comprar os equipamentos que ele precisava. Após um enorme susto – e algum tempo contando todo o dinheiro que havia na sacola – ele se deu

31 MELÔ da zorra. Intérprete: União Rap Funk. *In*: FUNK Brasil 2. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Polydor, 1990. Vinil, faixa 6. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=_dCxc6FN_-A. Acesso em: 3 abr. 2018.

32 FUNK Brasil 3. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Polydor, 1991. Vinil. Disponível em: www.discogs.com/Various-Funk-Brasil-3/master/421393. Acesso em: 3 abr. 2018.

33 DULCENIRA. Intérprete: União Rap Funk. *In*: FUNK Brasil 3. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Polydor, 1991. Vinil, faixa 3. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=s7stHGAlTSE. Acesso em: 3 abr. 2018.

34 MELÔ da Paula. Intérprete: União Rap Funk. *In*: FUNK Brasil 3. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Polydor, 1991. Vinil, faixa 8. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=to-2VGyyrD8. Acesso em: 3 abr. 2018.

35 Não foi possível identificar os modelos dos equipamentos que DJ Joseph utilizava na época.

36 Segundo sua descrição, um saco em que tipicamente se carregavam cestas básicas naquela época.

conta de que o dinheiro era mais do que suficiente para ele adquirir instrumentos de ponta – que tiveram de ser importados dos Estados Unidos –, o que o permitiria trabalhar com produção musical de *rap* e *funk*.

Com a disponibilidade dos equipamentos de produção, Coisa e Joseph se uniram para produzir uma coletânea de grupos de Belo Horizonte, que seria lançada em 1992 sob o nome de *Fábrica Ritmos*.[37] O disco foi lançado pelo selo Black & White Discos, cujos donos eram proprietários da loja de discos Black & White. A loja, que havia se estabelecido há pouco tempo em Belo Horizonte, ajudou a lançar os primeiros discos de *rap* da cidade, na primeira metade da década de 1990. Segundo DJ A Coisa:

> *Quando chega a Black & White, o Jefferson [um dos proprietários da loja] achou o seguinte... quando ele trouxe o Racionais [MCs] em Belo Horizonte, "teve" vários grupos que foram abrir o [show dos] Racionais. Aí o Jefferson percebeu que Belo Horizonte tinha muita força musical e aí, conversando, com o Joseph... o Jefferson achou ali a oportunidade de fazer alguma coisa em Belo Horizonte. Porque aí ele promovia a Black & White e ainda "dava uma moral" para fortalecer o* rap*, fortalecia a loja dele e ainda fortalecia a cena de BH. [...] Aí o Jefferson perguntou pra mim e pro Joseph se a gente conseguia fazer alguma coisa aqui, e a gente já estava praticamente com um disco pronto, que era o Fábrica Ritmos. O Fábrica Ritmos tinha o que era Belo Horizonte naquele momento. Juntamos eu o Joseph... juntamos o equipamento que ele tinha mais o equipamento que eu tinha, e a gente começou a fazer o disco Fábrica Ritmos, que já foi com bateria eletrônica.*

O disco conta com oito faixas de diferentes artistas e grupos, como Evandro MC, Flávio Pereira, MC Pelé, MC Ellu e o grupo Black Soul. A última faixa do disco, "Melô do Missionário", é uma faixa instrumental produzida por Coisa e Joseph, que, na época, assinava como DJ Johnny. Anos mais tarde,

37 FÁBRICA Ritmos. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Black White Records, 1992. Vinil. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=vrmwEZ5g6rI. Acesso em: 3 abr. 2018.

alguns desses artistas (Evandro MC, Black Soul) seguiram uma tendência mais crítica, ligada ao *rap* e Hip Hop. Outros, como MC Pelé e *DJ* Joseph, desenvolveram trabalhos identificados com a vertente do *funk* carioca, mas o fato é que essa distinção ainda não se manifesta no disco *Fábrica Ritmos*. O modo de usar a voz, a métrica das frases e a temática abordada pelos MCs eram muito parecidos. A estética dos *beats* também possui uma certa unidade, uma vez que foram produzidos por uma dupla de produtores, que compartilhou os mesmos equipamentos (*samplers*, sequenciadores e baterias eletrônicas). Embora a maioria dos informantes consultados durante a pesquisa esteja mais ligada à vertente do *rap*, vários afirmaram considerar o álbum *Fábrica Ritmos* como o primeiro disco de *rap* produzido e lançado em Belo Horizonte.

O mundo do *rap* em Belo Horizonte na década de 1990

Na década de 1990, a grande maioria dos artistas ligados ao gênero eram adeptos ou militantes da cultura Hip Hop. Era comum que as letras se referissem a temas como racismo, denúncia social, cotidiano dos moradores da periferia e outras questões sociopolíticas. Eram tempos de grande engajamento dos artistas em atividades sociais, políticas e culturais. A estética paulistana da música *rap*, de artistas como Racionais MCs e Thaíde e DJ Hum, prevaleceu até o final da década e influenciou diversos grupos locais. Segundo Teperman (2015):

> A partir do início dos anos 1990, a excelência da produção musical e poética do grupo Racionais MCs, aliada ao rigoroso discurso de classe e raça e à recusa renitente a deixar-se assimilar pelos esquemas comerciais do mercado da música, configurou o forte paradigma político que passou a nortear a

> produção, a recepção e a crítica do *rap* no Brasil (TEPERMAN, 2015, p. 10).

Machado (2003) versa sobre a influência dos Racionais MCs no contexto local:

> A chegada dos Racionais ao mercado fonográfico teve três significados fundamentais. Em primeiro lugar, eles influenciaram uma série de grupos de *rap*, no que diz respeito à forma. Em segundo lugar, toda sua expressividade motivou uma série de jovens a constituírem grupos de *rap* que se inspiravam em seu estilo para compor suas músicas. Por fim, de forma negativa, de forma involuntária, eles reduziram em muito a percepção de pluralidade existente no hip-hop nacional (criando um tipo de *rap* que se aproxima do conhecido *gangsta rap* norte-americano), além de abafar as outras formas simbólicas, fazendo com que o hip-hop se tornasse sinônimo de *rap* e também fosse a voz somente de um sujeito: o negro pobre de periferia (MACHADO, 2003, p. 114).

A rede de cooperação desse mundo da arte era limitada, tanto em nível local como nacional. A Figura 4 representa as relações entre agentes que compunham o mundo do *rap* em Belo Horizonte na década de 1990. Nas representações, apresentadas como diagramas, procuramos demonstrar cada agente relevante em uma caixa separada. As caixas possuem formatos diferenciados para indicar diferentes tipos de agentes: artistas, instituições, espaços, agentes de mídia, entre outros. Ademais, essas são representadas em tamanhos diferenciados, indicando uma maior incidência ou presença do agente na cena local. Nesse sentido, o espaço dedicado aos *rappers* possui um tamanho grande devido à alta incidência numérica desses artistas,

assim como a grande visibilidade que esses agentes possuem. Por outro lado, o agente poder público (presente na Figura 6, que representa os anos pós-2010) possui um tamanho reduzido, pois colabora de maneira parcial, restrita, para a existência desse mundo da arte.

As ligações entre agentes representam as formas de cooperação entre eles, que ocorreram em algum momento da experiência proporcionada por esse mundo da arte. Os traços contínuos representam cooperações frequentes, estáveis. Os traços pontilhados indicam uma cooperação fraca, de baixa intensidade, que faz parte do mundo do *rap*, mas ainda não está plenamente estabelecida.

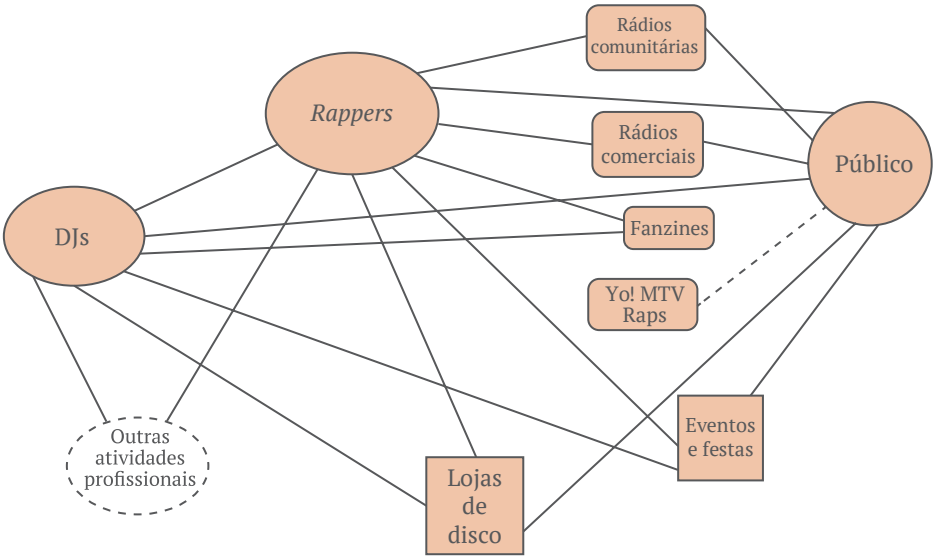

Figura 4: Relação entre agentes do mundo do *rap* em Belo Horizonte na década de 1990

Fonte: elaborado pelo autor.

A cena local da década de 1990 era centrada na tríade: *rappers*, DJs e público. Trata-se de um momento de consolidação estética do gênero *rap* e encetamento de uma cadeia produtiva que, até o presente momento, não se institui de maneira plena. Dessa maneira, um número reduzido de agentes participam desse mundo da arte, com baixa intensidade de relações e mediações entre si.

A participação de outras atividades profissionais como agentes no modelo explicita a condição de um mundo da arte que, em termos econômicos, não é plenamente estabelecido. Os artistas ligados ao *rap* em Belo Horizonte e região não possuem carreiras sustentáveis, que lhes possibilite dedicação plena ou exclusiva à atuação artística. Nesse sentido, a atuação em outras esferas profissionais mostra-se um elemento que, ainda que não colabore diretamente para a existência da obra, possui relevância para o contexto local. Grande parte dos *rappers*, DJs e *beatmakers*, assim como outros profissionais que participam dessa cadeia produtiva, não se sustentam com os ativos proporcionados pela atuação no mundo do *rap*.

Ao longo da década de 1990, o número de grupos de *rap* na cidade aumentou consideravelmente. Entretanto, poucos artistas lançam comercialmente seus trabalhos. O acesso a estúdios de gravação e equipamentos de produção ainda era escasso. Nesse período, os grupos cantavam em cima de bases estrangeiras, geralmente importadas dos Estados Unidos. Dayrell (2001, p. 66) registrou que: "Quando um grupo é iniciante, geralmente, ele não produz a sua própria base musical, cantando suas músicas em cima de uma pré-gravada, que encontra disponível em discos, fitas ou CDs nas lojas especializadas".

Os primeiros discos começaram a surgir em 1992, a partir da coletânea *Fábrica Ritmos*. O estágio de disseminação de tecnologias de produção musical e gravação nessa época ainda era limitado, fazendo com que a figura do produtor musical fosse incipiente. Foram os próprios DJs que se aventuraram nas produções de instrumentais, como é o caso de A Coisa e Joseph, que ficaram responsáveis pelos primeiros lançamentos locais. O DJ

Roger Dee também produziu algumas bases para os grupos que participava, mas nenhum deles chegou a lançar um trabalho em disco. São comuns os relatos de artistas dessa época que gravaram ou cantaram usando bases de produtores americanos, as chamadas "bases gringas", que poderiam ser encontradas nos próprios discos – especialmente no lado B dos *singles* – ou achadas em coletâneas de *beats*, que muitas vezes eram compiladas pelos donos das lojas. O *rapper* e produtor Eazy CDA (Hertz Bento) rememora detalhes dessa época:

> *Naquela época, era dificil o negócio do* beat. *A gente ia lá na Galeria Praça 7, a gente comprava... tinham duas opções para a gente cantar um* rap. *Ou você comprava o 12, o LP né, o 12 polegadas, que é o* single, *gringo, que geralmente vem com a faixa original, um remix ou uma faixa editada para rádio, sem palavrão, por causa da censura da época. E vinha uma versão instrumental, ou duas versões instrumentais. Então a gente pegava, [se] apropriava daquilo, e cantava em cima desses* beats*... do próprio artista. Aí apareceu na Galeria a galera fazendo as coletâneas de* beats *em vinil. Pegando esses* [beats] *conhecidos, esses singles, esses 12, e compilando em um vinil. Porque tinha uma produção de vinil aqui, né, que era a Black & White, os caras tinham presença, né. Os caras faziam as próprias compilações, né. Aí entrou na era do CD e a galera começou a fazer as compilações em CD. Depois apareceram produtores diversos.*

Entre os poucos produtores atuantes na época, DJ A Coisa foi o mais procurado pelos grupos de *rap*. Nessa época, entre outras produções, ele produziu os dois discos do grupo Black Soul: *Tráfico, Morte e Corrupção*[38] (1993) e *Efeito Moral* (1995), e o disco do grupo Retrato Radical: *Seja Mais Um* (1995), todos importantes para a consolidação do *rap* em Belo Horizonte e região.

38 O Apêndice 2 contém informações sobre discos e lançamentos de artistas locais ao longo da história. Esses e outros lançamentos que são referências no contexto local estão listados no documento.

Já DJ Joseph, durante a década de 1990, dedicou-se à produção de grupos da vertente do *funk* carioca. Atualmente, Joseph ainda produz e, embora esteja mais ligado ao *funk*, ocasionalmente colabora com artistas do gênero *rap*. DJ Roger Dee produziu vários *beats* para os grupos que fazia parte, especialmente o Macunaíma X. Entretanto, segundo ele, os *beats* só foram utilizados nas apresentações ao vivo, uma vez que nenhum desses grupos conseguiu lançar um álbum de fato.

Outro artista que produz *beats* desde a década de 1990 é Rubens Luciano de Paula Alves, mais conhecido como Dokttor Bhu. Dokttor também é *rapper* e um dos pioneiros do Hip Hop de Belo Horizonte. Ele foi um dos primeiros *b-boys* da cidade, em meados dos anos 1980. Ao lado de Célio Soró, foi responsável pela produção dos *beats* de seu grupo, o Divisão de Apoio, que, em 1996, lançou o disco *Prefácio* (em formato *compact-disc*), cuja programação de *samples* e de bateria ficou a seu cargo. Em suas produções, ele utilizou a bateria eletrônica Boss DR5 e o sequenciador Roland MC50. Um detalhe que vale a pena mencionar é o fato de o grupo contar com músicos em sua formação, além de *rappers* e DJs. O Divisão de Apoio contava com um baixista e um guitarrista, que participavam tanto das gravações quanto das apresentações ao vivo.

Um dos locais de sociabilização, encontro e divulgação dessa época eram as lojas de discos, que ficavam principalmente em galerias, como a Galeria do Ouvidor e a Galeria Praça 7. O disco de vinil ainda era a mídia que o público do *rap* acessava. Durante a década de 1990, houve um *boom* de música eletrônica em Belo Horizonte com a chegada e difusão de inúmeros gêneros de música eletrônica dançante, como o *house*, o *techno*, *electro*, além do *rap*. As lojas de disco reuniam os jovens que consumiam esse tipo de música e, aos poucos, começaram a atrair um número considerável de consumidores de música *rap*. As lojas também cumpriram um importante

papel: de patrocinadores. Lojas como a Black & White e DJ Kings[39] financiaram a produção do disco *Fábrica Ritmos* e os dois primeiros álbuns do grupo Black Soul.

É importante notar que o *rap* chega a Belo Horizonte em meio a outros gêneros da *black music* e música eletrônica dançante. Num primeiro momento, os *raps* se misturavam a faixas dos gêneros disco e *funk* nos *sets* dos DJs dos Bailes Black, seguidos pela coexistência com o *miami bass* e o *latin freestyle* dos bailes *funk*. Na segunda metade da década de 1990, parte do público local de *rap* incluía pessoas interessadas em música eletrônica e/ou alternativa, como o *jungle*, *drum'n'bass* e o *house*. Trata-se de um período de consolidação e expansão também para o *rap* local.

Alguns eventos, como o festival BH Canta e Dança e outras inúmeras festas nos bairros de periferia, abriram espaço para *shows* de grupos de *rap*. Entretanto, ao longo da década de 1990, o gênero passou a fazer parte de um circuito de música alternativa na cidade e encontrou espaços na região central, como o bar Butecário e as danceterias Broaday e Trash.[40] Embora a produção fonográfica ainda fosse diminuta, a quantidade de grupos era significativa.

Os primeiros *raps*, assim como os primeiros *funks* cariocas, encontraram espaço nas rádios, tanto nas estações comercias quanto nas comunitárias. Naquele tempo, quase todas as emissoras cujo público-alvo era jovem possuíam programas destinados à música eletrônica dançante, também chamada de maneira ampla como *dance music*. Vários estilos se misturavam nos *sets* dos DJs, e alguns reservavam espaço para os artistas locais. Na seção de agradecimentos do disco *Tráfico, Morte e Corrupção*, por exemplo, o grupo Black Soul menciona o nome de várias rádios comerciais da cidade, como Líder FM, BH FM, Liberdade FM, 98 FM, Extra FM e Cidade FM.

39 A Black & White pertencia a um trio de irmãos: Jefferson, Sanderson e Anderson. Posteriormente, Jefferson abriu a loja DJ Kings, sem a presença dos irmãos/sócios.

40 Uma das poucas exceções à região central eram os bares Chioddi, localizado na região da Cidade Industrial, e o Stúdio 94, na região do Barreiro.

Algumas dessas emissoras continuam em atividade, porém, atualmente, o espaço para o *rap* local nas estações comerciais é praticamente nulo.

As rádios comunitárias também foram um importante espaço de divulgação da música *rap* nacional e local. As estações de rádio comunitárias geralmente eram formadas por coletivos de voluntários, muitas vezes de um determinado bairro ou comunidade. O alcance dessas estações era limitado a um raio de um quilômetro a partir da antena transmissora, e segundo a lei[41] que regulamenta as atividades das rádios comunitárias, elas deviam atender às demandas e debates das comunidades em que estão inseridas. Ao longo dos anos 1990, diversas rádios comunitárias entraram em atividade, mas a atuação desses veículos reduziu drasticamente na primeira década do novo milênio.

Diversos *rappers*, DJs e *hip-hoppers*[42] de Belo Horizonte participaram dessas rádios, colaborando ativamente em sua programação através de programas que tocavam especificamente música *rap*. Dayrell (2001) relata tal fato em sua pesquisa:

> Um grande número de rádios comunitárias possuía um programa diário ou semanal de *rap*, conduzido por um DJ ou *rapper* do meio. Nenhum deles recebia qualquer remuneração por esse trabalho, às vezes só ganhavam os vales-transportes. Esses programas seguiam um formato mais ou menos comum, dominado pela informalidade e comunicação direta com o público, que participava por meio de telefonemas. Os programas lançavam mão de entrevistas com grupos, informações sobre eventos e festas, além de muita música. Geralmente os grupos enviavam

41 BRASIL. *Lei nº 9.612*, de 19 de fevereiro de 1998. Institui o Serviço de Radiodifusão Comunitária e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, [1998]. Disponível em: www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9612.htm. Acesso em: 4 maio 2018.

42 Dentre os produtores pesquisados, Clebin Quirino e Preto C relataram a participação em rádios comunitárias nos anos 1990.

> fitas com suas músicas para serem veiculadas, além de participarem de entrevistas ao vivo (DAYRELL, 2001, p. 67-68).

Segundo o relato do *beatmaker* Preto C (Carlos Henrique Rodrigues da Silva), a atuação dessas rádios perdeu força devido à burocracia imposta pelo Ministério da Comunicação no processo de sua regularização. Ainda de acordo com ele, as autorizações de funcionamento das emissoras foram veementemente negadas pelos diversos gestores das pastas, o que acabou por esmorecer o ímpeto das rádios, ocasionando o fechamento da grande maioria delas. Mais de 20 anos após a promulgação da lei que rege a atividade desses veículos, a situação não se alterou. Movimentos sociais e associações ligadas às rádios comunitárias criticam os termos da lei e a conduta das sucessivas gestões do Ministério das Comunicações em relação à radiodifusão comunitária.[43]

Outro importante veículo de divulgação da música *rap* na década de 1990 são os fanzines, publicações independentes de baixo custo realizadas por membros do Hip Hop local. Um dos mais importantes fanzines da época foi o *MH2 Acontece*, produzido pelo *ex-rapper*, DJ e articulador Clodô D'Lui (Clodoaldo Pereira Luiz). Segundo relato de D'Lui a Roger Deff (2017b), o *MH2 Acontece* teve 14 edições. Além do *zine* e da atuação no grupo Fator R, Clodô também criou o prêmio Melhores do Hip-Hop BH, que buscava dar visibilidade e promover diversos grupos e agentes do Hip Hop na cidade. Ele também produziu inúmeras festas dedicadas ao *rap* na segunda metade da década de 1990.

O programa *Yo! MTV Raps*, do canal de televisão MTV, foi um meio de comunicação de grande circulação entre os agentes locais ligados ao *rap*. Na década de 1990, a MTV era transmitida em regime aberto em grandes

43 Mais detalhes da discussão podem ser conferidas em: DOLCE, Júlia. Sob críticas de movimentos, lei que regulamenta rádios comunitárias completa 20 anos. *Brasil de Fato*, São Paulo, 16 fev. 2018. Disponível em: www.brasildefato.com.br/2018/02/16/sob-criticas-de-movimentos-lei-que-regulamenta-radios-comunitarias-completa-20-anos. Acesso em: 4 maio 2018.

cidades, como São Paulo e Belo Horizonte. O *Yo! MTV Raps* surgiu na MTV americana e, como o próprio nome indica, destinava-se ao gênero *rap*. A versão nacional do programa foi transmitida ininterruptamente de 1990 a 2006. O programa foi apresentado por diversos artistas ligados ao *rap* nacional, como o DJ KL Jay (do grupo Racionais MCs) e o *rapper* Thaíde. Apesar de não divulgar os artistas de Belo Horizonte, o *Yo!* possuía grande audiência na cidade, uma vez que não havia outro meio de comunicação de massas que veiculasse videoclipes, reportagens e outros materiais audiovisuais ligados ao *rap*. Diversos informantes me disseram ter acompanhado o programa assiduamente, e que o espaço possibilitava que eles assistissem aos clipes de artistas americanos, como Wu Tang Clan e Tupac Shakur, e também possibilitava o contato com artistas nacionais, principalmente aqueles advindos de São Paulo. Nesse sentido, embora o *Yo!* não conseguisse refletir a diversidade das cenas locais de *rap* que despontavam por todo o país, o espaço foi importante para a formação de um público consumidor de *rap* nacional, encabeçado pelos artistas da capital paulista.

Apesar dos poucos lançamentos, o mundo do *rap* em Belo Horizonte e região foi muito ativo na década de 1990, época em que o gênero se consolidou na cidade e começou a fazer parte do circuito de música alternativa. As atividades de produção musical no período ainda são limitadas, mas representam um avanço em relação à década passada, uma vez que ocorrem os primeiros lançamentos encabeçados por produtores locais. Na década seguinte, a produção musical chega a outro patamar, com a ascensão de novos *beatmakers* e um maior acesso à tecnologia, que será discutido a seguir.

Geração boom bap: uma expansão fundamental (2000 – 2010)

Na primeira década do novo milênio, ocorrem algumas mudanças na rede de cooperação da música *rap* local. É possível observar uma expansão das

atividades dos produtores musicais, que definitivamente marcam presença no contexto local. O acesso a computadores domésticos e *softwares* de produção musical pirateados contribuiu para que uma nova geração de *beatmakers* se formasse e se estabelecesse. Trata-se de uma época em que o acesso aos *beats* começou a ser amplificado. Além disso, o acesso à gravação e reprodução de discos também se ampliou, com o advento dos *home studios* e a popularização do acesso aos CDs. Também é possível observar uma flexibilização estética no *rap* local e nacional. O paradigma do *rap* paulistano de periferia passou a conviver com outras temáticas, pontos de vista, abordagens e sonoridades nos *beats*. Teperman (2015) comenta essa mudança:

> Na virada dos anos 2000, a democratização do acesso à internet banda larga e à tecnologia em geral estimulou a produção e a circulação do *rap*, revelando a pluralidade do gênero, com vários focos de produção espalhados pelo território nacional. A capacidade de mobilização do *rap* passou a interessar grupos que, até então, haviam tido espaço reduzido no campo. Mais e mais, *minorias* como mulheres, indígenas e homossexuais vêm encontrando espaço de expressão como *rappers*, inserindo novas reivindicações na pauta e propondo novas elaborações estéticas (TEPERMAN, 2015, p. 10-11).

A Figura 5 ilustra[44] a configuração do *rap* local durante a primeira década do novo milênio:

44 Apresento os novos agentes e relações que surgiram nessa década em cor vermelha, para evidenciar a diferença em relação à década passada.

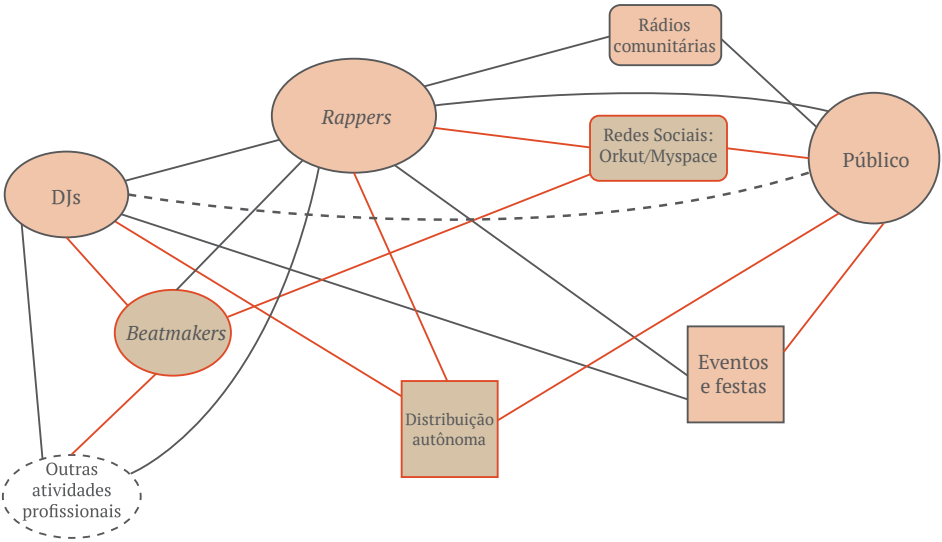

Figura 5: Agentes e relações estabelecidas no mundo do *rap* em Belo Horizonte nos anos 2000

Fonte: elaborado pelo autor.

No início dos anos 2000, o *rap* teve um novo crescimento na cidade. Alguns grupos da *old school*, como o Retrato Radical, permaneceram ativos. Outros grupos, como Realistas NPN e Julgamento, se formaram nos últimos anos da década de 1990, e muitos outros se organizaram nessa época, como Kontrast, Origem Gueto, N.U.C, Are.Zona, Dejavuh (posteriormente Liricaos), Apologia X, Rep em Fatos e Sem Meia Verdade. Ao longo dessa década, também despontou uma geração de *rappers* que trabalharam de maneira solo. Alguns participaram de *crews* e grupos no início de suas e, atualmente, muitos colaboram frequentemente com outros músicos, mas, de maneira geral, optam por empreenderem suas carreiras como artistas solo. Como exemplo, podemos citar: Monge MC, Zaika dos Santos, Nil Rec, Das Quebradas, Simpson Souza, Gurila Mangani, Bárbara Sweet, Pedro Vuks, entre outros.

Uma das principais mudanças no contexto local no período é o surgimento de uma nova geração de *beatmakers,* que se diferencia da anterior, primeiramente, por uma questão quantitativa: um grande número de produtores iniciam suas atividades entre 2000 e 2010. Outro diferencial consiste no crescimento do número de *beatmakers* que não eram DJs, tais como Eazy CDA, Enece, Gurila Mangani, Clebin Quirino e Coyote Beatz (no final da década). Trata-se de uma geração que cresceu ouvindo *rap* nos anos 1990, com forte influência de artistas americanos dessa época, chamada localmente de *rap* boom bap. Roger Dee menciona o surgimento dessa geração durante nossa conversa:

> **Roger Dee:** *Nos anos 2000, começou a surgir muita gente que começou a trabalhar como* beatmaker*, a fazer a batida. Nessa safra aí dos anos 2000, vieram o Gurila Mangani, o Eazy...*
>
> **Pesquisador:** *O Enece, o Spider...*
>
> **Roger Dee:** *Começaram a produzir* beat*, pegaram no computador. Esses "meninos" todos começaram a produzir no computador. Eu não sei em qual programa, não sei se foi no Reason, não sei qual* [software] *que foi. [...] Então tem essa galera que é a geração que hoje está dominando. O Clebin também... tem aquele menino que eu acho bom pra caramba... o Coyote, toda essa galera. Essa galera começou a ter o ápice mesmo foi na época dos discos do Duelo [de MCs], no* O Som que Vem das Ruas.[45] *Você vê que, dali todo mundo... o DNT... É uma geração que, para mim, é muito foda. Eu acho a meninada muito foda, eu acho "do caralho". Acho muito bom o que eles produzem. E essa geração é uma geração do boom bap, essa geração do* rap *anos 1990 mesmo, e do início dos anos 2000, quando teve aquela moda de* rap*: Fat Joe, DMX... aquele disco que o DMX lançou... teve uma "modazinha" aí em 2004... que tem essa batida forte pra caramba que é muito boom bap, né. Então*

45 Coletânea lançada em 2011 pelo coletivo Família de Rua, que reuniu diversos *rappers* e *beatmakers* locais: O SOM que vem das ruas. Intérprete: Família de Rua. [*S. l., s. n.*], 2011. CD. Disponível em: https://familiaderua.bandcamp.com/album/o-som-que-vem-das-ruas. Acesso em: 13 jun. 2018.

> *todo mundo veio com essa linguagem. E essa linguagem durou, em Belo Horizonte... eu acho que ainda dura, né... Já tem um tempo. Aí veio esse* crunk*, mas todo mundo que produzia ainda produzia nessa linguagem mais boom bap.*

O *rapper* e produtor Eazy CDA foi um dos primeiros nomes a despontar nessa época. Eazy já havia escrito e gravado alguns *raps*, utilizando estúdios de conhecidos e equipamentos emprestados. Segundo seu próprio relato, ele comprou um computador com a ajuda de um amigo em 1996, com o intuito de começar a produzir *beats* (ou bases, o nome mais usado na época). No ano seguinte, idealizou a Xeque Mate Produções, alcunha artístico-empresarial que rotula seu trabalho como produtor. Além de ser um dos produtores mais atuantes em Belo Horizonte desde essa época, Eazy colaborou para a formação de *beatmakers* que são contemporâneos a ele. O que se observa nesse período é a existência de uma rede local de troca de informações que foi primordial para a formação de uma nova geração de *beatmakers*. Nos depoimentos dos artistas que começaram nesse período, é possível destacar diversos relatos sobre essas trocas e influências mútuas.

DJ Spider (Plínio Venturim Ferreira), que começou a produzir dois anos depois de Eazy, relata: "O primeiro estúdio que eu tive contato, que eu entrei, vi o lance de produção de *rap* e tal, foi com o Eazy". Spider havia feito um curso de DJ com o DJ A Coisa e já participava do grupo Dejavuh (que na época se chamava M2H2). A primeira gravação/produção do grupo foi justamente com Eazy. Após observar como Eazy trabalhava e como o processo acontecia, Spider se sentiu empoderado a começar suas produções.

Já Enece (Nicolas Vassou), que era *rapper* e começou a se aventurar na produção de *beats* no início dos anos 2000, também teve suas experiências de gravação com Eazy e relata que, à época:

> *[...] não tinha praticamente ninguém que produzia. Eu gostava das coisas do Eazy, só que eu sentia a falta de ter uma pegada diferente. Todo*

> *produtor tem sua identidade musical, né. Eu acho que isso existe muito em cada estilo da produção [de música] independente. [...] Aí eu senti a necessidade de ter umas coisas diferentes, só que a gente não tinha grana pra pagar um cara de São Paulo, um cara do Rio; que na época eram os caras que produziam umas coisas mais legais, os produtores de São Paulo e do Rio. Aí eu comecei a produzir. Eu trabalhava, e no horário do almoço eu sentava no computador, começava a pesquisar um pouco sobre produção e comecei a produzir nessa época.*

Ainda que a intenção de Enece, ao começar a produzir, fosse se diferenciar esteticamente de Eazy, é possível observar a rede de cooperação que existia na época. Clebin Quirino (Jefferson Cleber dos Santos Costa), que começou a produzir em meados de 2003, tem um relato semelhante:

> *Eu descobri o nome do Eazy, logo ali na virada dos anos 90 para início dos anos 2000. E [conheci] o Spider. O Eazy, eu consegui gravar um coisa lá, mas antes, eu já tinha conhecido o Spider em um evento. Ele falou que "tava" produzindo em casa, na casa dele. Eu não cheguei a ir na casa dele para gravar alguma coisa minha, eu fui só acompanhar um grupo. Aí logo que ele montou um estudio na região central de BH, quando ficou mais acessível, porque todo mundo que tinha estudio de gravação era tudo nas periferias, eram nas casas, em lugares longe. [...] Aí eu fui no Spider e logo na primeira música que eu gravei, eu vi que o Spider tinha uma cabeça muito boa para aquilo que eu queria, mas ele não supria aquilo que eu queria de instrumental para a minha música. Eu cheguei a gravar três músicas com ele, e várias participações em singles de outros artistas de Belo Horizonte, mas logo que eu conheci o Spider veio na minha cabeça essa possibilidade de poder produzir também. Logo de cara eu me senti à vontade para pedir pra ele os* softwares*, perguntar pra ele como é que se produzia, onde ele achava aquelas parafernálias todas, timbre... Aí ele me mostrou basicamente. Eu não tinha computador. Um ano e meio ou dois anos depois, minha mãe ganhou um computador doado. Aí eu fui lá no Spider, a gente gravou um CD cheio de* softwares*,* plug-ins*, timbres e eu trouxe pra casa. A partir disso eu comecei a experimentar algumas coisas [...].*

Eazy CDA foi criado na Cabana do Pai Tomaz, comunidade do extremo oeste da cidade. DJ Spider, por sua vez, cresceu no bairro Jardim América, que também fica na região oeste. Ambos possuem trajetórias diferentes, mas, em comum, tiveram a passagem por outros elementos do Hip Hop (Spider foi grafiteiro antes de se tornar DJ e produtor, e Eazy foi *b-boy* antes de ser *rapper* e produtor) e um grau elevado de curiosidade, que os fez chegar até o posto de *beatmakers*.

Um fator que os diferencia da geração anterior é o fato de que eles tiveram acesso a um computador desde o início de suas atividades de produção. Eram equipamentos básicos, com recursos limitados. De fato, todos os outros *beatmakers*, que iniciaram suas atividades posteriormente, começaram com um computador básico, com placas de som *onboard*, monitores simples e *software* pirateado. Gradativamente, eles adquiriram equipamentos um pouco melhores, como microfones, placas de som e controladores MIDI. Ainda que não fossem os equipamentos mais avançados, as gerações mais recentes tiveram um acesso mais amplo a ferramentas de produção musical, que se tornaram mais baratas e fisicamente compactas.

Esse momento também marcou o início da produção em *home studios*. Todos os *beatmakers* começaram a experimentar e produzir em casa. Assim que tiveram acesso a microfones e interfaces de som digitais, eles começaram a gravar as vozes dos *rappers* em casa, o que barateou os custos de produção (que na grande maioria das vezes eram arcados pelos próprios grupos). Foi um período em que os grupos começaram a cantar seus *raps* em instrumentais próprios, produzidos sob demanda pelos novos produtores, que despontaram na época.

Nesse período, findou o uso de discos de vinil como suporte de consumo. A mídia principal de difusão e distribuição ao consumidor passou a ser o CD. O advento do gravador de CDs, em um primeiro momento, possibilitou que os grupos gravassem cópias para serem enviadas aos programas de rádio. Na segunda metade da década de 2000, o acesso a duplicadores de CDs e DVDs já estava popularizado, o que possibilitou que diversos

grupos copiassem e lançassem seus próprios trabalhos de maneira autônoma, resultando em uma profusão de lançamentos independentes. Dessa maneira, observa-se um aumento da produção musical e do lançamento e prensagem desse material. Mais profissionais gravaram seus trabalhos nessa época, mais grupos gravaram em seus próprios *beats* e mais artistas lançaram seus trabalhos em CDs, sejam eles copiados em casa ou prensados em uma empresa especializada. Esses lançamentos eram realizados pelos próprios artistas e não envolviam nenhum tipo de selo ou gravadora independente. Os grupos financiavam as tiragens de seus próprios trabalhos, que geralmente não passavam de mil cópias, com cachês de *shows* ou ativos financeiros advindos de outras atividades profissionais. Por outro lado, a presença do *rap* local nas rádios comerciais praticamente se extinguiu, e as rádios comunitárias diminuíram gradativamente a sua atividade, até sua quase extinção no final da década.

Preto C forneceu um longo relato sobre como ele fazia para distribuir os CDs de seu grupo, o Realistas NPN:

> **Preto C:** *[...] Eu conheci um tal de Isomar, que fazia parte do movimento negro do Espírito Santo. Esse cara conhecia um grupo de* rap *de lá que chamava Negritude Ativa. Eu conheci esse Gilmar, através do Isomar... porque esse Gilmar, o quê que ele fazia na época? Não tinha loja de discos na época. E tinha um cara que chamava Adonias. Esse cara era "o cara" que todo CD chegava na mão dele para distribuir. Ele tinha uma distribuidora de CD. E esse Gilmar, do Espírito Santo, pegava CD para vender. Então, quê que esse cara...*
>
> **Pesquisador:** *Esse Adonias era de BH?*
>
> **Preto C:** *De São Paulo. O que que esse cara do Espírito Santo fazia? Esse cara descia do Espírito Santo e vinha em todas as cidades com uma "porrada" de CD na mochila...*
>
> **Pesquisador:** *[CD] De* rap*?*
>
> **Preto C:** *De* rap*. Aí ele vinha trazendo, na época, 509-E, SNJ, Thaíde, e tal. Aí eu conheci esse cara, e esse cara gostou muito do som do*

> *Realistas. Na época, a gente não tinha disco prensado, a gente gravava em casa, naqueles CD-R, quando lançou os CD-Rs.*
>
> **Pesquisador:** *Vocês copiavam no…*
>
> **Preto C:** *No CD-R. Então a gente tinha a primeira música, que foi gravada no DJ Joseph, que era Condenado pra Sempre…*
>
> **Preto C:** *E aí eu fiz bastante amizade com esse cara. E aí esse cara descia "pra cá", e eu comecei a pegar os CDs desse cara. Porque na época não existia transportadora de CD…*
>
> **Pesquisador:** *Mas ele vinha "pra cá" e vendia aonde? Nos eventos? Na rua?*
>
> **Preto C:** *Ele vendia nas lojas. Qualquer loja de disco a gente levava o CD.*
>
> **Pesquisador:** *[CD] Dos Realistas, você tá falando…*
>
> **Preto C:** *Não, dele… do grupo dele, Negritude Ativa… o que que ele fazia? Ele vendia o Thaíde, vendia o Racionais, vendia o SNJ e botava o do Negritude Ativa no meio e aí eu comecei a colocar o do Realistas no meio também. Então a gente usava o argumento que tinha outros grupos de renome que saíam na revista Rap Brasil… que eram pessoas procuradas na época… e a gente colocava nossos CDs no meio. Então a gente conseguiu difundir o nosso CD nas lojas de disco. Não era vendido de mão em mão.*
>
> **Pesquisador:** *Nas lojas de discos da [Galeria] Praça 7, assim…*
>
> **Preto C:** *Não. Lojas de Divinópolis, lojas de Itaúna, lojas de Sabará, qualquer "bitaca" que tinha vinil, que vendia CD, a gente conseguia vender os CDs de* rap *pra essas lojas. Porque os CDs de* rap *que eram procurados não tinham nessas lojas. Então o que que a gente fazia? Porque as gravadoras, que eram independentes, elas não tinham contato com as lojas. E aí foi onde a gente conseguiu uma forma de sobreviver bastante tempo. Vendendo CD. Então a gente enchia a mochila de CD e ia, por exemplo, Pará de Minas… ia nas quatro lojas de Pará de Minas e descia nas quatro lojas de Pará de Minas. Ia pra Cláudio, Carmópolis. Então a gente rodava as cidades do interior vendendo CD. Então quando esse cara vinha do Espírito Santo, ele me ligava, eu encontrava com ele na rodoviária, da rodoviária a gente pegava*

> *os ônibus e ia pro interior. Então o CD dos Realistas rodou muito no interior por causa disso, "saca"?*

Outra estratégia alternativa de distribuição autônoma era a venda ambulante de CDs nas ruas da cidade. Esse foi o método utilizado pelo *rapper* Das Quebradas (Wenderson Simões), que, segundo seu próprio relato, vendeu mais de 12 mil cópias de seu primeiro CD, *Verdadeiro ou Falso* (2011). O *rapper* vendia o CD no centro da cidade e em outros pontos de grande circulação de pessoas pelo preço de R$ 2,00. Às vezes, ele trabalhava sozinho, em outros momentos, contava com vendedores ajudantes, que recebiam uma porcentagem do que era vendido.[46]

As formas que Preto C e Das Quebradas encontraram para difundir seus trabalhos ilustra algumas estratégias que os grupos locais levaram a cabo durante essa época. Entretanto, nem todos os grupos fizeram como eles. A tática mais comum era o comércio de CDs nos *shows*, eventos e encontros de *rap* e Hip Hop. Algumas lojas da Galeria Praça 7 também vendiam os CDs dos grupos locais, através de consignação com os próprios artistas.

Além disso, uma outra ferramenta de difusão de conteúdo surgiu nessa década, sobretudo a partir da segunda metade dos anos 2000: as redes sociais. De fato, foi a partir de 2010 que a difusão *on-line* se tornou a ferramenta mais importante para a divulgação dos trabalhos. Entretanto, nessa época foram observadas as primeiras experiências dos grupos no ambiente digital. Plataformas como o Orkut e o Myspace começaram a ser ocupadas pelos artistas de Belo Horizonte, iniciando localmente um processo que é padrão na difusão e fruição de música atualmente: a presença nas redes sociais. Diversas comunidades foram criadas no Orkut (por exemplo, comunidades correlatas ao *rap* nacional e ao *rap* mineiro, com os títulos de

46 A trajetória de Das Quebradas está registrada no documentário dirigido por Clebin Quirino: De Mão em Mão. Brasil: Clebin Quirino, 2016. 1 vídeo (27 min). Publicado pelo canal Das Quebradas. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=RhYZ4grxeYY. Acesso em: 4 jun. 2018.

"Hip-hop Minas", "*Rap underground*", entre outros) e, algum tempo depois, alguns artistas começaram a criar perfis no Myspace, que se mostrava uma ferramenta propícia para a constituição de redes de artistas musicais, uma vez que era possível postar e reproduzir suas músicas em contas pessoais.

Outra ferramenta de grande impacto para a difusão do *rap* local e nacional foram os *softwares* de compartilhamento *Peer-to-Peer* (P2P), como o Napster, Soulseek, Kazaa e E-mule. O debate sobre o compartilhamento de música P2P é complexo e passa pela questão dos direitos autorais. O caso da ação encabeçada pela banda Metallica contra o Napster exemplifica esse debate.

No ano 2000, a banda Metallica moveu um processo judicial contra os criadores do Napster, um aplicativo que permitia o compartilhamento de arquivos de MP3 entre usuários privados. Os membros da banda se sentiram lesados pelo aplicativo, alegando que o *software* incentivava a pirataria e infringia a lei de direitos autorais. Em 2001, a juíza do tribunal distrital federal que jugou o caso emitiu uma liminar em favor do Metallica, aguardando a resolução do caso. O Napster foi forçado a pesquisar em seu sistema e remover todas as músicas do Metallica. No mesmo ano, as partes envolvidas chegaram a um acordo final. O acordo exigia que o Napster bloqueasse o compartilhamento de músicas não autorizadas de qualquer artista.

O caso Metallica *versus* Napster suscitou um amplo debate sobre os direitos autorais e as novas formas de consumo de música. As principais críticas à postura do Metallica eram de que o aplicativo possibilitava o acesso à música, incentivava o seu consumo e difundia a informação sobre novos artistas e gêneros para parte do público.

Entretanto, no contexto local – e em todo o Brasil, de uma maneira geral –, os artistas enxergaram nesses *softwares* uma forte oportunidade de difusão, que proporcionou a consolidação de diversos deles, especialmente *rappers* e *beatmakers* de uma vertente *underground*, como os diversos membros

do coletivo carioca Quinto Andar (Marechal, De Leve, DJ Castro, Shawlin, Matéria Prima, dentre outros) e artistas como Kamau e Slim Rimografia, de São Paulo.

O Duelo de MCs e a transição entre gerações[47]

Em 2007, iniciou-se um evento que, até hoje, é um marco para o Hip Hop de Belo Horizonte. O Duelo de MCs, realizado no Viaduto Santa Tereza, na região central da cidade, é um evento dedicado a batalhas de rimas improvisadas que também abre espaço para os outros elementos do Hip Hop e conta com a participação regular de grafiteiros, *sets* e *performances* de DJs e grupos de *break*.

O formato de batalha de rimas improvisadas seguiu uma tendência que estava se formando no Brasil naquela época. Na primeira década dos anos 2000, observou-se uma eclosão de diversos encontros de improvisos de MCs, que, aos poucos, se tornaram regulares e começaram a atrair um público interessado em assistir ao *freestyle* e às disputas. Como exemplos desse tipo de evento, podemos citar a Batalha do Real, na Lapa, no Rio de Janeiro; a Batalha da Santa Cruz, na estação de metrô de mesmo nome, na cidade de São Paulo; assim como o encontro de *freestyle* organizado pela Conspiração Subterrânea Crew (também chamada de Consubter) na Praça Sete, no centro de Belo Horizonte, em meados dos anos 2000. A Consubter Crew está diretamente ligada ao Duelo de MCs, uma vez que dois de seus integrantes fazem parte da Família de Rua (coletivo que organiza o evento), e vários outros *rappers*/MCs da *crew* rimaram – ou rimam – no duelo, além de colaborarem para a realização e produção do encontro em seus primórdios.

O duelo nasceu após a realização da Liga dos MCs, uma espécie de campeonato de improvisos, que contou com a participação de *rappers* de vários

47 A escrita desta seção teve como base as informações colhidas em entrevista com o PDR Valentim, um dos organizadores do Duelo de MCs, e nas pesquisas de Marques (2013) e Andrade Júnior (2013).

estados do Brasil. O *rapper* Simpson Souza venceu a etapa eliminatória em Belo Horizonte, e não somente disputou como venceu a etapa final no Rio de Janeiro, sagrando-se campeão da Liga dos MCs de 2007. A repercussão local da vitória de Simpson, aliada à mobilização que a Conspiração Subterrânea Crew já realizava na Praça 7, incentivou a organização de um encontro semanal dedicado às batalhas de improviso. Os MCs começaram a se reunir todas as sextas-feiras na Praça da Estação. Em uma sexta-feira chuvosa, os participantes se viram obrigados a procurar abrigo num local coberto, uma vez que a praça não oferecia essa possibilidade. Eles logo pensaram no Viaduto Santa Tereza, que fica a cerca de 500 metros da praça e contava com um pequeno palco e uma pequena arquibancada de concreto. Desde então, o Duelo de MCs acontece nesse espaço. Até junho de 2013, o evento acontecia todas as sextas-feiras à noite. Após uma pausa nas atividades, por motivos de segurança e dificuldades com o poder público, o encontro passou a ser mensal, sempre em um domingo à tarde.

Na contemporaneidade, a realização de batalhas de rimas é uma tendência em diversas cidades do Brasil. Em Belo Horizonte, por exemplo, as batalhas se espalharam por diversos bairros, constituindo uma espécie de rede informal de batalhas. É o que João Perdigão (2016) registra em seu livro sobre o Viaduto Santa Tereza:

> Para pensar a efervescência cultural de BH nos dias de hoje, o Duelo de MCs é um marco. Várias batalhas e encontros de *rap* surgiram graças a ele, como a Batalha da Pista (Barreiro), Batalha do Santê (Santa Efigênia), Batalha da Estação (Centro), Rima na Rua (Shopping Uai), Rapa do Papa (Praça do Papa), Rap Real (Dom Bosco), Clube da Rima (Novo Aarão Reis), Lá da Favelinha (Aglomerado da Serra), Batalha Clandestina (Parque Municipal), Batalha do Castelo, Batalha do Tupi e Batalha do Heliópolis. Na região metropolitana de BH: MC Confronta (Betim),

> Batalha das Qbrada (Pedro Leopoldo), Batalha da Glória e Casa Amarela (Contagem). Além dos diversos saraus que ocorrem pela cidade com a presença de pessoas ligadas ao universo do *rap*, que se conheceram e se organizaram através do Duelo de MCs, como o Sarau das Cachorras e o Sarau Vira-Lata, que acontecem de modo itinerante em vários pontos da cidade (PERDIGÃO, 2016, p. 107).

Desde o início, o duelo abriu espaço para apresentações de grupos de *rap*, que duram em média 20 minutos. Essas apresentações são chamadas de *pocket shows*, devido à sua duração reduzida. O duelo se tornou uma referência territorial e simbólica para o Hip Hop da cidade e ajudou a formar uma nova geração de *rappers*, como Douglas Din, Kdu dos Anjos, Fabrício FBC, Clara Lima, Vinição, Ohana Santana, Hot Apocalypse, Gustavo Djonga, Well, entre outros.

Diversos *rappers* e *beatmakers* mais novos relatam que sentiram vontade de criar após verem os MCs nas batalhas de rima e as apresentações dos grupos no Duelo de MCs.[48] O evento constituiu uma referência geográfica, pois é realizado no centro da cidade e reúne pessoas de todas as regiões de Belo Horizonte. É também uma referência simbólica, que sustenta a convivência dos elementos do Hip Hop e permite à cultura a conquista de novos adeptos e praticantes. Além disso, o duelo é um canal de fruição artística, que dá visibilidade aos músicos locais e contribui também para a formação de público para o *rap*.

Além da produção do evento em si, a Família de Rua (coletivo organizador) realizou outras ações de incentivo à música *rap* local. A coletânea *O Som*

48 O *beatmaker* Dica Beats, por exemplo, afirmou tal fato durante nossa conversa.

que Vem das Ruas[49] é o maior exemplo dessas iniciativas. Os álbuns, lançados em CD e distribuídos gratuitamente na internet, reuniram diversos MCs da geração pós-duelo, que estavam começando a despontar na cena local. Os *beats* foram produzidos por *beatmakers* locais, tais como: Coyote Beatz, DNT Beatmaker, Enece, DJ Giffoni, Easy CDA, Clebin Quirino, Gurila Mangani, dentre outros. A produção musical dos discos ficou a cargo de Roger Dee. Outra iniciativa que serve de exemplo é o projeto Mestres sem Cerimônia, que produziu uma faixa e um videoclipe com vários MCs que participavam do duelo.

O mundo do *rap* belo-horizontino a partir de 2010

A configuração da música *rap* no contexto de Belo Horizonte foi se complexificando a partir de 2010. Novos agentes que passaram a fazer parte desse mundo da arte, novos espaços de divulgação e fruição que consolidam sua importância, assim como um crescente nível de profissionalização das atividades, impõem-se como características latentes do contexto contemporâneo da música *rap* em Belo Horizonte. Atualmente, alguns artistas ligados ao estilo conseguem se dedicar somente ao trabalho artístico. A atuação profissional no mundo do *rap* é uma das características que diferenciam o contexto atual das épocas passadas. Ainda que a cadeia produtiva desse gênero musical em Belo Horizonte não esteja plenamente estabelecida, observa-se uma crescente profissionalização dos seus agentes e uma diversificação das atividades que fazem parte desse mundo da arte. Ao mesmo tempo em que aumenta o número de *rappers*, *beatmakers* e DJs que se dedicam exclusivamente ao trabalho artístico, outros profissionais começam

49 A primeira edição da coletânea foi produzida em 2011, e está disponível em: https://familiaderua.bandcamp.com/album/o-som-que-vem-das-ruas. Acesso em: 13 jun. 2018. A segunda edição foi lançada em 2015, e pode ser encontrada em: O SOM que vem das ruas – volume 2. Intérprete: Família de Rua. [*S. l., s. n.*], 2015. CD. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=_4d-5dhh9GQQ&index=7&list=PLyWudoxsjspO7tgBfWQjuiOv-0Q-9CVQj. Acesso em: 13 jun. 2018.

a fazer parte desse mundo da arte, como músicos diversos (identificados no diagrama como "outros músicos"), além de profissionais de apoio (nos termos de Becker), como produtores culturais, produtores audiovisuais e *social medias*.[50]

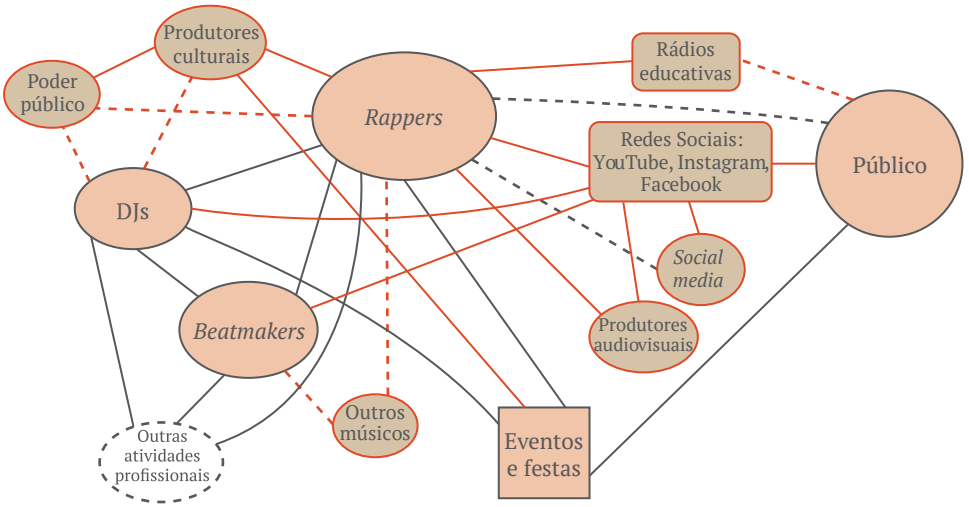

Figura 6: Relação entre agentes do mundo do *rap* em Belo Horizonte de 2010 em diante

Fonte: elaborado pelo autor.

Conforme explicitado, no diagrama da Figura 6, utilizamos a expressão "outros músicos" para indicar profissionais que colaboram nesse mundo da arte, mas não são *rappers*, DJs ou *beatmakers*. Trata-se de guitarristas, baixistas, bateristas e outros artistas que manipulam instrumentos tradicionais. A presença de tais instrumentistas nesse mundo da arte não é algo usual, uma vez que o *rap* advém da junção entre o canto falado e a

50 O termo "*social media*" se refere à profissionais que gerenciam as redes sociais e outros canais de relacionamento digital de artistas e empresas. Alguns *rappers* locais, com carreiras mais bem-estabelecidas, já contam com esse tipo de prestadores de serviço em sua equipe de apoio.

performance de um *dee-jay*. Embora existam casos de grupos de *rap* locais que, no passado, contaram com músicos em shows e gravações,[51] nos últimos anos, a colaboração de outros músicos em processos de produção musical e *performance* ao vivo de artistas do gênero *rap* vem sendo mais frequente. A *rapper* Thamara Franklin e o *rapper* Neghaun se apresentam ao vivo com duas formações diferentes: acompanhados exclusivamente pelo DJ ou acompanhados por uma banda. Uma outra possibilidade que tem se tornado cada vez mais frequente no contexto local é o surgimento de grupos que, originalmente, possuem uma formação que extrapola o modelo *rapper* + *dee-jay*, como é o caso dos grupos Julgamento, Zimun e Coletivo Dinamite.[52]

Os produtores audiovisuais ganharam relevância na última década em virtude do relativo barateamento dos equipamentos de produção audiovisual e da relevância da linguagem desse meio comunicativo na divulgação dos artistas de *rap*. Ao longo da década de 2010, os grupos locais conseguiram produzir videoclipes de suas faixas e passaram a utilizar o YouTube para divulgar seu trabalho. Hoje em dia, essa plataforma é um dos principais espaços de fruição do *rap* local e nacional. Canais especificamente dedicados ao *rap*, como o Rap Box[53] e Pineapple Storm TV,[54] tornaram-se importantes espaços de divulgação no país. Além dos videoclipes, os artistas postam suas faixas de maneira isolada em seus canais, e também *lyric*

51 Nos anos 1990, o grupo Divisão de Apoio contou com um guitarrista e um baixista em sua formação, e o Black Soul utilizou instrumentação ao vivo na gravação de seu último disco, *Pátria Amada*.

52 O Julgamento atualmente é formado por três *rappers*, dois *dee-jays*, um guitarrista e um baixista. O Zimun conta com dois *rappers*, um guitarrista, um baixista, um trompetista, um percussionista e um baterista. Já o Coletivo Dinamite apresenta a seguinte formação: um guitarrista, um baixista, um baterista, um percussionista e um *rapper*.

53 RAP Box. Casa 1. [*S. l.*]: Casa 1 Records, c2021. Canal do YouTube. Disponível em: www.youtube.com/user/rapboxoficial. Acesso em: 6 jun. 2018.

54 PINEAPPLE Storm TV. Pineapple Storm. [*S. l.*]: Pineapple Storm Records, 2016. Canal do YouTube. Disponível em: www.youtube.com/channel/UCqrFwa5vueOTzGZ7NSlnvlQ/featured. Acesso em: 6 jun. 2018.

videos, formato audiovisual que basicamente consiste em uma animação da letra da música, em sincronia com seu áudio.

Produtores culturais são agentes que também ganharam relevância no contexto local a partir de 2010. Utilizo o termo de maneira análoga a seu uso corrente. No contexto local, os produtores culturais têm atuado em colaboração maior com os *rappers*, escrevendo e gerenciando projetos culturais, trabalhando na produção artística de artistas com carreiras razoavelmente estabelecidas e produzindo eventos e festas de pequeno, médio e grande porte.

Já o poder público indica as diversas instituições públicas e governamentais que se relacionam com o mundo do *rap*. Grande parte desse relacionamento se dá entre os *rappers* e o poder executivo municipal, a prefeitura, algumas secretarias e instâncias administrativas. Essa relação entre *rappers* e o poder público do município se dá, principalmente, através do fomento a projetos culturais. Outras instâncias em que ambos interagem dizem respeito à cessão de espaços para *shows* e eventos, tais como centros culturais, teatros e praças.

É importante notar que um dos principais atributos dos produtores culturais é atuar na mediação entre o poder público e os *rapper*s, sobretudo nos projetos culturais patrocinados por meio de leis de incentivo à cultura. Os produtores culturais auxiliam os *rappers* na escrita, gestão, produção e prestação de contas dessas iniciativas, que podem ser financiadas por fundos governamentais ou por empresas que se beneficiam com a isenção de parte de impostos destinados ao patrocínio de projetos culturais. Apesar de a participação de artistas ligados ao *rap* ter sido constante nos últimos anos, o número de projetos ligados ao gênero e viabilizados por intermédio de leis de incentivo ainda é baixo em comparação com outros gêneros musicais e linguagens artísticas.

Panorama contemporâneo dos *beatmakers* locais

Uma das principais particularidades do mundo do *rap* local na segunda década do século XXI é o contínuo crescimento da atuação dos produtores musicais. Durante a primeira década dos anos 2000, houve uma expansão das atividades de produção, fomentada pelo barateamento dos equipamentos – principalmente dos computadores – e pelo acesso à informações sobre produção musical – através da internet ou do contato pessoal entre esses profissionais. Essa expansão continua na segunda década, em que o número de *beatmakers* cresce a cada ano, assim como o de *rappers*.

Em agosto de 2017, desenvolvi um formulário *on-line*, cujo objetivo era levantar dados sobre a atuação dos *beatmakers* em Belo Horizonte e região. Eu já conhecia alguns dos produtores da cidade, mas sabia que essa atuação não se restringia a eles. Ao longo de quatro semanas, divulguei o formulário no perfil do programa de rádio Hora RAP no Facebook. O Hora RAP é um programa de rádio transmitido ao vivo, dedicado à música *rap* local. Eu faço parte da equipe do programa, que desde 2014 faz parte da programação de uma rádio da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), a UFMG Educativa (104,5 FM). Como o programa é dedicado majoritariamente à produção local, o perfil possui uma receptibilidade razoável entre os artistas e agentes da cena local, mostrando-se, portanto, uma ferramenta importante na divulgação dessa etapa da pesquisa. Além de posts regulares divulgando a pesquisa, também enviei mensagens pessoais via *chat* do Facebook para alguns produtores que eu conhecia pessoalmente, solicitando que eles preenchessem o formulário e contribuíssem para o mapeamento da atuação desses artistas, que, na maioria das vezes, não têm tanta visibilidade, mas são primordiais na criação da música *rap*.

Ao todo, 23[55] *beatmakers* responderam ao formulário voluntariamente. Em um dos campos do formulário, deixei um espaço para que os respondentes apontassem algum produtor de BH que não era tão conhecido, mas que o respondente gostaria que mais pessoas conhecessem. Entre os novos nomes apontados, havia nove artistas cuja atuação não era de meu conhecimento.[56] Por fim, um grupo de dez *beatmakers*, que não respondeu ao formulário e não foi citado pelos respondentes, foi incluído na lista a partir de investigações e fontes de informação diversas.[57] Dessa forma, o mapeamento resultou na identificação de 42 artistas que se dedicam à produção de *beats* de *rap* em Belo Horizonte e região. Há indícios, contudo, de que esse número seja ainda maior.

O mapeamento não identificou nenhuma *beatmaker* do sexo feminino. Ao longo da pesquisa de campo, perguntei a várias pessoas sobre a existência de mulheres produtoras na região, mas nenhum informante soube me enumerar nomes. No programa de rádio Hora RAP, transmitido no dia 30 de março de 2018, conversamos ao vivo com a *rapper* Ohana Santana. A participação de Ohana encerrava uma série de entrevistas com mulheres protagonistas do Hip Hop local, realizada ao longo do mês de março. Em um dado momento da conversa, perguntei a Ohana se ela conhecia alguma mulher *beatmaker* da região. Após pensar por um tempo, ela lembrou de *beatmakers* de outras cidades, como São Paulo, e disse que a DJ belo-horizontina Pat Manoese estava começando a produzir *beats*, mas ainda não havia lançado nenhum material. Durante a conversa, a DJ Black Josie, que estava escutando o programa, comentou em um post na página do Hora

55 DJ Edd VSD, Russo APR, Clebin Quirino, DJ A Coisa, Dokktor Bhu, Ted Produzsom, Tio Dio, YNT, Dica Beats, Lan Matarazzo, Felp Montana, Enece, Pnk Prod, Peslo 55, Smok, Qdc Beats, Dapotrona, DJ Bill, Harun Beats, DJ Preto C, Disco Rebel, Kaiô Prods, Enry Beats e Tambor de Aço Beats.

56 Shynna Beatmaker, H2, Duk Beats, Refúgio Produções, Filipinho, Raphael Bravin (Fumaça), Shaggy Produtions, Juce Rock e Saluc Beats.

57 DNT Beatmaker, DJ Roger Dee, DJ Giffoni, Easy CDA, DJ Spider, Coyote Beats, Velho Beats, DJ Cost, Psicoprata (Prata MC) e GVNT.

RAP no Facebook, afirmando que produz *beats*. Black Josie disse: "Opa! Faço *beats*! 'Tô' na área 'aê'!!".[58] Todavia, não consegui ter acesso a nenhuma faixa do gênero *rap* produzida por Josie. Ainda assim, o que era um dado negativo a respeito da participação das mulheres nesse cenário tornou-se um indício de que, em breve, essa informação pode ser oficialmente reformulada. É provável que, em pouco tempo, não seja mais correto dizer que não existem mulheres *beatmakers* em Belo Horizonte e região. De toda forma, a presença masculina continua sendo a norma em relação a essa atividade, e, embora existam muitas mulheres que atuem como *rappers*,[59] a cena local ainda é tímida no que diz respeito ao protagonismo feminino na produção musical.

Um dos *beatmakers* mais representativos dessa nova geração é Paulo Santos, mais conhecido como Coyote Beatz. Embora tenha iniciado por volta de 2006, o produtor se consolidou após 2010. Coyote começou a produzir por *hobby*, uma vez que seu foco principal na época era o skate.[60] Aos poucos, ele foi se firmando como *beatmaker* e o skate se tornou um *hobby*. Contemporaneamente, o artista é um dos produtores mais ativos em Belo Horizonte, tendo produzido *beats* para *rappers* belo-horizontinos de diferentes gerações, como Neghaun, Matéria Prima, Monge MC, Nil Rec, Hot Apocalypse e os outros membros da Dv Tribo (grupo do qual ele também faz parte). Além disso, Coyote também é frequentemente requisitado

58 HORA Rap. Locução de: Clebin Quirino. Belo Horizonte: UFMG Educativa (104,5 FM), 30 mar. 2018. Disponível em: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2080026195614571&set=a.1378327449117786.1073741828.100008216314142&type=3&theater. Acesso em: 3 jul. 2018.

59 Alguns exemplos de mulheres *rappers* da região: Ohana Santana, Clara Lima, Zaika dos Santos, Tamara Franklin, Vivi UAISS, Bárbara Sweet, Lana Black, Kainá Taiwá. Em 2015, o produtor Clebin Quirino produziu a coletânea *Desconstrução*, composta somente por *rappers* do sexo feminino. Trata-se da única iniciativa do gênero na cidade, que pode ser encontrada em: DESCONSTRUÇÃO. Vários intérpretes. Belo Horizonte: Produto Novo, 2015. CD. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=0UmZXllcAn4. Acesso em: 3 jul. 2018.

60 Conforme depoimento de Coyote ao *site* Cultura Urbana BH: PAULO Coyote, beats e muito skate. *Cultura Urbana BH*, Belo Horizonte, jan. 2008. Disponível em: http://culturaurbanabh.blogspot.com.br/2008/01/paulo-coyote-beats-e-muito-skate.html. Acesso em: 13 jun. 2018.

por nomes nacionais, como Emicida, Lívia Cruz, Kamau, Rashid, Cachorro Magro, Slim Rimografia, entre outros.

Uma série de outros produtores mais jovens tem tido bastante visibilidade e atuação na última década, como Velho Beats, DJ Cost, Marco Fernal, YNT, entre outros. O aprendizado dessa nova geração, que despontou após 2010, acontece majoritariamente por meio da internet. Além do acesso aos conteúdos musicais em si, que são encontrados facilmente na rede, ampliaram-se consideravelmente a quantidade e a qualidade de informações sobre produção musical, com uma infinidade de tutoriais, grupos de discussão, bancos de compartilhamentos de *softwares* e *plug-ins*, além de outros materiais que auxiliam no conhecimento das ferramentas de produção de *beats*.

Os artistas ligados ao *rap* de Belo Horizonte também participam da tendência de artistas da música popular contemporânea de difundirem seus trabalhos na rede mundial de computadores, principalmente em plataformas, como Spotify, Deezer e YouTube, e em redes sociais como o Facebook, Instagram e Twitter. Essas redes também contribuem para a difusão do trabalho dos *beatmakers*. O Soundcloud, por exemplo, é um *site* destinado ao *upload* de áudios e possui uma interface que privilegia o conteúdo sonoro. É através de redes como esta que muitos *beatmakers* expõem seus *beats*. Dessa maneira, os *rappers* e outros produtores podem conhecer as características e preferências individuais de um *beatmaker*. O Facebook e Instagram também permitem o *upload* de vídeos e fotos que demonstram o processo de produção musical. Ademais, vários *beatmakers* fazem transmissões ao vivo quando estão gravando ou produzindo alguma faixa, o que permite um contato direto com outros artistas e com o público em geral.

Atualmente, os artistas não têm se preocupado em lançar álbuns. Existe uma ampla preferência pelo lançamento de *singles*, que, muitas vezes, vêm acompanhados por videoclipes ou *lyric videos*. Um outro formato que tem sido bastante difundido são os *cyphers*. Trata-se uma expressão

inicialmente usada para se referir aos encontros de *b-boys,* uma reunião de *breakers* de diversos estilos e procedências para dançarem e trocarem informações. Atualmente, o termo tem sido usado também no contexto musical, designando uma faixa que um *beatmaker* disponibiliza para vários *rappers* rimarem. Os *cyphers* musicais geralmente são realizados em um dia. Escolhe-se um assunto – ou um tema livre –, delimitando-se espaço para cada *rapper* – geralmente cede-se o mesmo período para todos – e cada um entrega suas rimas sem necessariamente se preocuparem em estabelecer uma coesão ou diálogo com a participação dos outros – embora muitas vezes isso ocorra entre as rimas. Um detalhe importante nas *cyphers* é que, na grande maioria das vezes, elas não possuem refrão.

Por fim, apesar da centralidade da internet na divulgação e fruição da música *rap* local, é necessário notar que esse estilo voltou a ocupar o espaço radiofônico no fim dos anos 2010. A presença do gênero nas estações de rádio observou um declínio considerável entre 2000 e 2010. No início da década, os artistas locais do gênero já não figuravam nas *playlists* das rádios comerciais. Ao longo dos anos 2000, as rádios comunitárias diminuíram consideravelmente sua atividade, até uma quase extinção. Por outro lado, após 2010, o gênero conseguiu espaço nas rádios educativas e públicas. Em 2014, o programa Hora RAP começou a ser transmitido ao vivo, semanalmente, pela UFMG Educativa. O Hora RAP é produzido por mim e por Clebin Quirino. Em meados de 2014, o programa Uai Rap Soul voltou a ser veiculado na Autêntica FM, nova alcunha da Rádio Favela, que veiculou o programa durante a década anterior e voltou repaginado sob o comando de DJ A Coisa. Em 2016, o *rap* local ganhou outro espaço no *dial*, em virtude da admissão do programa Rimas e Recortes à grade da Inconfidência FM, rádio estatal vinculada ao governo estadual de Minas Gerais. O programa é produzido pelo *rapper* e jornalista Roger Deff, pelo *rapper* Matéria Prima e pelo DJ Flávio Machado. É necessário notar que todos os agentes envolvidos na produção desses programas atuam como voluntários. Nenhum deles é

contratado, nem presta serviço para nenhuma das instituições responsáveis pelas rádios. Todos se baseiam em um acordo de parceria com as emissoras, que cedem o espaço na grade de programação, além de recursos básicos para a produção, como sessões de estúdio e técnicos de gravação/edição.

Estrutura, equipamentos e ferramentas

Ao longo da pesquisa, foi possível identificar três tipos de ambientes em que os produtores trabalham: *home studios*, estúdios de pequeno porte e de médio porte. Os dois primeiros ambientes são mais frequentes, enquanto os estúdios de médio porte são raros dentre os produtores ligados ao *rap* local.

Os *home studios* se situam em ambientes da própria casa dos *beatmaker*s – ou de seus pais –, e geralmente ficam no quarto do produtor. Nesse caso, a mobília dos quartos divide lugar com computadores, controladores MIDI e microfones, em um misto de espaço de descanso e de trabalho. Embora seja comum que os artistas iniciantes trabalhem em *home studios*, alguns produtores mais experientes também se encontram nessa situação. Eazy CDA, por exemplo, já possuiu um estúdio em uma sala na região central de Belo Horizonte, mas retornou à sua casa, em virtude da dificuldade de manter um estúdio em um local externo. A Figura 7 é um registro fotográfico de uma sessão de gravação de Eazy CDA, e demonstra um ambiente de *home studio*:

Figura 7: Easy CDA numa sessão de gravação com o *rapper* Marcelo
Fonte: acervo pessoal de Eazy CDA.

Um outro ambiente de trabalho encontrado durante o campo é o que eu denomino "estúdios de pequeno porte". Esses espaços se situam tanto nas casas dos produtores como em outros imóveis, como salas e casas comerciais. O que os diferencia dos demais é o fato de serem construídos ou instalados para esse fim específico. Desse modo, o cômodo não possui o mobiliário dos quartos e conta com revestimento e instalações, que visam ao tratamento e isolamento acústico. Clebin Quirino, por exemplo, construiu uma sala específica na casa de sua mãe para abrigar seu estúdio. Já o Labs Estúdio, de Preto C, ocupa uma sala em uma casa alugada para fins comerciais. A casa é compartilhada com outros empreendedores ligados ao

Hip Hop de Belo Horizonte, e um dos cômodos da casa foi transformado em estúdio. Alguns estúdios de pequeno porte possuem duas pequenas salas; uma funciona como cabine de gravação e outra como sala técnica, ou sala de produção/mixagem. Outros são mais simples, e ocupam somente um cômodo, destinado tanto à gravação como à produção musical. Assim como os *home-studios*, as salas de pequeno porte também são frequentes no contexto local, e apesar das diferenças no perfil das instalações, não se observa uma diferença nos equipamentos utilizados nesses dois ambientes. A Figura 8 é um exemplo do que denomino estúdio de pequeno porte:

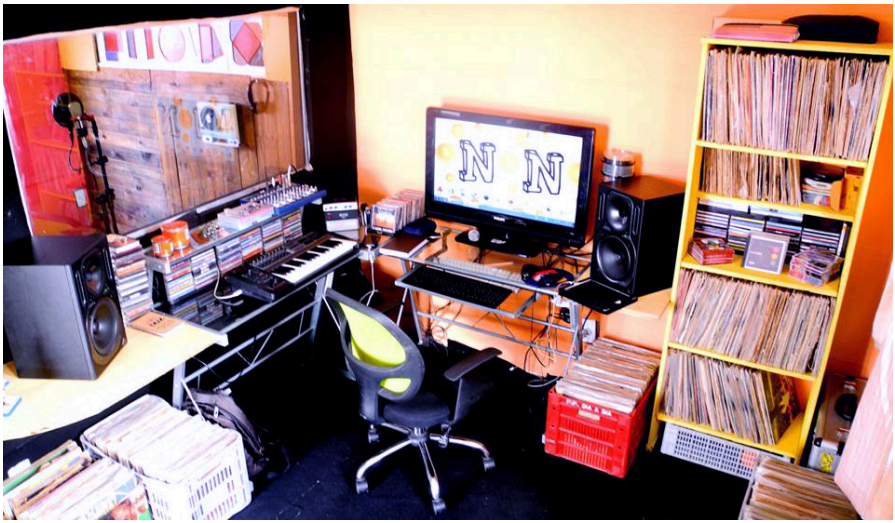

Figura 8: Estúdio Produto Novo, de Clebin Quirino
Fonte: acervo pessoal de Clebin Quirino.

A última configuração de ambiente de trabalho encontrada na pesquisa de campo é o que denomino "estúdio de médio porte". Diferentemente dos espaços anteriores, esse tipo de estúdio é bem menos frequente no contexto local. Trata-se de locais formados por salas maiores (acima de 18 m^2), especificamente projetadas para funcionarem como estúdios profissionais.

Além das instalações, esses ambientes também se diferenciam pela qualidade e diversidade dos equipamentos utilizados. Eles possuem mais opções de microfones, pré-amplificadores, compressores e periféricos – analógicos e digitais – dedicados ao tratamento do som. São estúdios com estrutura para produzir tanto faixas de *rap* como quaisquer outros gêneros musicais. Durante a pesquisa, conheci apenas dois estúdios com essa configuração: o Giffoni, do DJ Giffoni, e o Pro Beats, do DJ Spider. As Figuras 9 e 10 e são registros fotográficos do Pro Beats:

Figura 9: Sala de produção e mixagem do estúdio Pro Beats

Fonte: acervo pessoal do autor.

Figura 10: Sala de gravação do estúdio de DJ Spider

Fonte: acervo pessoal do autor.

A existência de poucos estúdios de médio porte se deve ao fato de que o mundo do *rap* local ainda não é uma cadeia produtiva plenamente estabelecida. Os *beatmakers* encontram dificuldades para se firmarem de maneira sustentável nesses processos de produção. Desse modo, a aquisição de equipamentos e estruturas é inviável, uma vez que o fluxo de ativos financeiros proporcionados pela atividade não é suficiente para que esse tipo de investimento seja feito. Isso só é possível em alguns casos específicos, como os de Giffoni e Spider.

Em relação aos equipamentos utilizados nos estúdios, a maioria dos produtores com quem conversei, assim como a maioria daqueles que responderam ao questionário de mapeamento, afirmou trabalhar com um *kit* composto por um computador, um controlador MIDI, uma interface de gravação digital de áudio e um *kit* de monitores de áudio compactos. As configurações e características dos elementos desse *kit* variam em cada caso, mas, de maneira geral, essas são as ferramentas básicas usadas pelos *beatmakers* de Belo Horizonte e região.

Um detalhe que eu pude notar, na análise dos equipamentos, é a pouca presença de ferramentas tradicionalmente utilizadas nos processos de produção que usam *samples*, como a MPC ou outros *hardwares* semelhantes. O Music Production Center (MPC), da empresa japonesa Akai, é um *sampler* criado em 1986, que se tornou um item icônico para a produção musical de *rap*. O MPC é um dos equipamentos de produção mais associados, simbólica e tecnicamente, à música *rap* (e ao *sampling*). Segundo D'errico (2011):

> A Akai MPC há muito tempo tem sido considerada a tecnologia padrão de sampleamento em qualquer estúdio de produção de Hip Hop. Expandindo as várias tecnologias desenvolvidas pelos primeiros DJs, [...] a MPC introduziu uma quantidade maior de possibilidades com respeito não somente à manipulação de *samples* individuais, como também sua montagem em uma composição musical. Além

> disso, a expansão do equipamento coincidiu com o desenvolvimento musical da tradição do Hip Hop, à medida que os produtores responderam e reagiram às tendências tecnológicas com tendências de *performance* cada vez mais inovadoras (D'ERRICO, 2011, p. 19, tradução nossa).

Dos produtores locais, apenas DJ Spider, DJ A Coisa e Enry Beats afirmaram possuir um MPC. Easy CDA relatou que já possuiu o equipamento, mas o vendeu. O principal motivo para a pouca utilização do MPC no contexto local é seu valor alto. Em pesquisa no *site* de vendas Mercado Livre, um MPC 500, o mais simples da série, possuía o valor médio de R$ 1.700,00.[61] Esse tipo de produto não é fabricado no Brasil. O preço original, em dólar, é relativamente acessível. Porém, quando convertido em reais, somado aos impostos de importação e analisado no contexto da realidade econômica desses produtores, tal valor se torna praticamente inacessível para os artistas locais. Sendo assim, os *beatmakers* optam por controladores MIDI que, em diálogo com os *softwares* de produção, realizam as mesmas tarefas que o MPC. Alguns controladores MIDI, como o Korg Pad Control, o Waldman Nitrogen, o Native Instruments Maschine e a linha Akai MPD, possuem *pads*, como o *hardware* pioneiro da Akai, em uma clara alusão às potencialidades do MPC. Uma outra alternativa mais viável financeiramente é a linha de *samplers* SP, da Roland. Trata-se de um *hardware* mais compacto, com *pads* e botões menores, mas com um *workflow* parecido com o MPC. Durante a década de 1990, período em que o acesso a controladores MIDI não estava tão popularizado, alguns produtores locais utilizaram *samplers* como o teclado Roland W30 e o Ensoniq ASR-10 – que existia tanto em forma de teclado como em formato de *rack*. DJ A Coisa usou o Roland W30 e o Ensoniq EPS em suas produções nos anos 1990. Durante essa mesma década, Roger Dee possuiu um *sampler* Ensoniq ASR-10, empregado na produção dos *beats* do grupo Macunaíma X.

61 Valor apurado em pesquisa de preço realizada no *site* Mercado Livre, em 23 de janeiro de 2018.

Capítulo 3

Beatmaking e *sampling* em Belo Horizonte

O presente capítulo detalha a relação dos produtores musicais de Belo Horizonte e região com o uso de *samples*. Interessa-me aprofundar, aqui, o entendimento dos pontos de vista dos produtores, ao considerar como as explicações, simbologias e aplicações práticas do *sampling* aderem à prática e ao discurso musical desses agentes. Qual o valor do *sampling* nos processos de produção? Quais simbologias e julgamentos estéticos estão atrelados a essa prática? Qual sonoridade decorre da opção pelo uso de *samples* nos *beats* desses produtores? Essas são algumas questões que guiam o desenvolvimento desta seção.

Durante as entrevistas com o grupo pesquisado, abordei a pauta de diferentes maneiras. Muitas vezes, eu perguntava objetivamente qual a opinião deles sobre o uso de *samples*. Em outras ocasiões, eu aproveitava o fato de eles já abordarem a questão, de alguma forma, na conversa. A partir daí, essa indagação ampla era complementada com dúvidas específicas, que decorriam do conteúdo da resposta. Desse modo, procurei me aprofundar na visão pessoal do produtor, ao mesmo tempo em que tentava qualificar e relacionar informações relevantes para a presente investigação. A estrutura deste texto reflete essa dinâmica com os sujeitos. Inicio o capítulo com uma apresentação geral dos pontos de vista pessoais sobre o *sampling* e prossigo ao aprofundamento de algumas das questões suscitadas nos dados colhidos em campo, em diálogo com algumas referências teóricas e pesquisas sobre o tema.

Produtores locais e o uso de *samples*

Nesta primeira parte, exponho os posicionamentos pessoais dos produtores locais a respeito do *sampling*. O texto é uma espécie de mosaico, reunindo fragmentos das entrevistas com os *beatmakers*. A escrita não segue a ordem cronológica das conversas e é orientada pelo agrupamento e convergência de tópicos presentes nesses diálogos.

No início de novembro de 2017, eu estive na casa do DJ A Coisa (Paulo da Silva Soares), no bairro Jardim Teresópolis, em Betim, cidade da região metropolitana de Belo Horizonte. Coisa foi um dos primeiros produtores musicais de *rap* na região. Atualmente, concentra suas atividades de produção em sua própria casa, mais precisamente em seu quarto. Esse cômodo é uma mistura de dormitório com estúdio, e abriga não somente uma série de equipamentos, mas também uma ampla coleção de discos de vinil, que ocupa completamente uma parede de aproximadamente quatro metros de extensão. Nossa conversa não se restringiu às questões de produção musical e estética do *rap*, mas também abordou demandas históricas envolvendo o *rap* e Hip Hop locais. Tais informações subsidiaram o segundo capítulo deste livro, que trata da história da atividade de produção musical de *rap* local. Em um dado momento da conversa, introduzi a questão do uso de *samples* de maneira objetiva, e a conversa seguiu desta maneira:

> **Pesquisador:** *Em relação a usar* samples *de outras músicas, de se apropriar de um pedaço de uma música e usar na construção de um* beat*, você fez muito isso?*
>
> **DJ A Coisa:** *Usei. Usei para caramba! Os discos do Black Soul, por exemplo, eu sampleei muita coisa. Eu usei muita coisa do James Brown, eu usei Santana, eu usei… tem uma música do Black Soul que chama "Um Olhar", por exemplo, eu usei uma música do Santana que chama "Samba Pa Ti", que até hoje o pessoal pergunta que* sample *que é, de onde eu tirei. Sampleei "Midnight Star", fui o primeiro cara a samplear* rock*. O primeiro disco que registrou um* sample *de* rap *com o* rock*, fui eu que fiz. O primeiro cara a produzir com o* sample *martelando ali, replicando, foi eu também. Eu fui o primeiro dessa turma toda que veio depois. […] O* sample *é a cara do Hip Hop. Se você faz uma música e não utiliza* samples*, você tem que ser um puta músico para não utilizar desse recurso. A cara do Hip Hop é quando você dá essa roupagem, entendeu? Que você pega algo que ninguém se lembra ou, muitas vezes, não conhece, e cria uma nova cara para aquilo ali. A música eletrônica acabou tirando esse charme que o* rap *tinha porque o* rap *começou a migrar para uma outra onda com a chegada dos* G-funk *ali, que era*

> *aquela onda de fazer os sons parecidos com os sons do Funkadelic, do Parliament. Quando os* rappers *começam a produzir sem samplear, ali eles mataram um momento que enriquecia essa questão da produção do Hip Hop. Porque pesquisar, cara, é uma coisa meio foda [...].*
>
> **Pesquisador:** *Mas você acha que "tá" diminuindo? Que ao longo da história, no* rap*, esse hábito de usar* samples *perdeu força?*
>
> **DJ A Coisa:** *Não é que perdeu força, o que acontece no Brasil, com relação aos caras que produzem, é que a maioria dos caras que produzem, eles não escutam as fontes que eles têm de referência com profundidade. Na minha ignorância, eu acho que é isso. Porque não existe música no universo do Hip Hop que estorou sem o* sample*. [...] Então você está sempre escutando, "tá" sempre escutando."Pô", tudo que estorou do Wu Tang [Clan], sabe? Tudo que estorou do Wu Tang foi sampleado. E eles são mais "cara-dura" ainda, porque eles sampleiam mesmo e usam o* sample*. Só simplesmente dá umas comprimidas nas paradas para trazer aquele som mais presente possível, para parecer que foi tocado hoje. São os caras mais "cara de pau" para roubar obra, o Wu Tang. E aí, nós aqui achamos que os camaradas "tão" produzindo as coisas. Não, os caras não estão produzindo as coisas, não. O Timbaland produz algumas coisas, o Pharrel produz algumas coisas, mas a prova maior, por exemplo, o Pharrel teve que pagar uma multa... se eu não me engano, acho que foi sete milhões... porque se apropriou de uma obra da família do Marvin Gaye, na música Happy. Todo mundo acha que o cara produziu a parada. Não, o Marvin Gaye já tinha feito a música, a música é aquela ali, o* beat *é aquele. O cara simplesmente... boom: "Ah, ele produziu". Não, não produziu não, ele sampleou. Ele sampleou e ainda pegou a melodia. Então, as pessoas não pesquisam. Mas é válido o que "tá" acontecendo também. É bom o camarada fazer o que faz, mas eu acho que para você criar sua própria música, se você não for um camarada que estuda, se você for um camarada que não faz musicalização, se você for um camarada que vai ali pegar com quem sabe fazer, os negócios ficam meio distorcidos.*

Alguns dias depois de conversar com A Coisa, visitei o novo estúdio do DJ Spider (Plínio Venturim Ferreira), no centro de Belo Horizonte, e aproveitei para entrevistá-lo. Seu novo estúdio é localizado no mesmo prédio

comercial que abrigava sua antiga sala, porém conta com ampla estrutura de equipamentos, analógicos e digitais. De fato, com essas instalações, a intenção de Spider é se dedicar a outros estilos que não somente *rap* e *funk* carioca, com os quais ele usualmente trabalha. Sua ideia não é abandonar a parceria com artistas desses estilos, mas abrir seu leque de possibilidades, trabalhando com grupos de quaisquer outros ritmos.

Em suas produções, Spider privilegia a construção de arranjos e linhas melódicas a partir do uso extensivo de sintetizadores e da *performance* em teclados. Uma de suas principais características é o uso de *leads*,[62] que são timbres de sintetizadores que soam de maneira nítida e destacada. Apesar dessas características pessoais, Spider também utiliza *samples* na produção de *rap*. Durante nossa conversa, a pauta do uso de *samples* surgiu em uma resposta do produtor a uma pergunta indireta. A partir daí, começamos a discorrer sobre o assunto, como descrito abaixo:

> **Pesquisador:** *O que um* beat *precisa [ter] para ser bom?*
>
> **Spider:** *Eu sempre usei* samples *e coisas assim, mas eu sempre gostei mais de tocar as coisas, de chamar outros músicos e tocar na produção também... coisas mais orgânicas, eu sempre gostei muito disso [...].*
>
> **Pesquisador:** *Mas por que você prefere tocar e programar os arranjos?*
>
> **Spider:** *Eu gosto de samplear também, mas, às vezes, por exemplo, eu sempre brinco assim... às vezes, eu produzo um álbum inteiro e eu falo assim: "Oh, tem que ter uma ou duas faixas aí com algum* sample*" [ele ri]. Alguma coisa assim... eu sempre falo também, não só nesse sentido, mas num lance de diversidade. Eu acho que um álbum tem que ter várias linhas ali. Não que é atirar pra tudo quanto é lado, mas é pensar que tem um público que vai gostar mais de uma, vai gostar mais de outra... se você faz só numa pegada vai agradar só um público, por exemplo. Aí não sei... automaticamente, com o tempo, eu fui gostando*

62 Em diversos gêneros de música eletrônica, os *leads* geralmente são utilizados em registros mais agudos, e frequentemente são usados na criação de linhas melódicas cativantes e proeminentes, que se destacam na mixagem e na estrutura das músicas.

> *de fazer mais assim. Eu acho que é mais... como que fala... natural mesmo, de gostar de produzir assim.*
>
> **Pesquisador:** *Mas de vez em quando você ainda sampleia?*
>
> **Spider:** *Eu gosto de samplear, mas... tipo assim... quando o* sample *que você usou não é o que manda na música, na produção. Ele é um complemento, vamos falar assim. [...] Ou então, igual eu falei... o* sample*, ele é um... não um brilho, ele é um... como que fala? Um diferencial que tem ali no meio. Mas não é ele que comanda a música. Quando o* sample *inteiro comanda a música eu gosto, mas eu não sou tão fã. É o* rap *também, né... o* rap true *ali, que é aquela produção que é mais simples, funciona muito assim também. Eu acho que é costume mesmo, uns vão pra um lado, outros vão pra outro. Já tem caras que gostam só de samplear, por exemplo, aí varia mesmo.*

Embora, atualmente, o produtor Enece viva no bairro de Santa Tereza, região leste de Belo Horizonte, fui encontrá-lo no mercado do Cruzeiro, bairro da zona sul da cidade. Na ocasião, Enece prestava um serviço em uma produtora cultural, cuja sede se localiza nesse mercado. Ele aproveitou seu horário de almoço para conversar comigo, em uma mesa de um restaurante do local. Em menos de cinco minutos de conversa, a questão dos *samples* entrou em pauta. O produtor me contou como começou seu envolvimento com o *rap*, e naturalmente se referiu ao *sampling*:

> **Enece:** *Na verdade eu comecei no* rap *como MC. Eu era do Rio de Janeiro, tinha [um] grupo lá, e eu mudei para BH. Belo Horizonte ainda estava caminhando [no* rap*], então não tinha muito produtor. Tinha o Eazy, tinha o Spider que estava começando justamente na minha época. Tinha o DJ A Coisa [...].*
>
> **Pesquisador:** *Isso [aconteceu] em que época mais ou menos?*
>
> **Enece:** *Isso foi em 1999, 2000, mais ou menos. Não tinha praticamente ninguém que produzia. Eu gostava das coisas do Eazy, só que eu sentia a falta de ter uma pegada diferente. Todo produtor tem sua identidade musical, né. Eu acho que isso existe muito em cada estilo da produção [de música] independente. O cara tem um estilo dele de fazer bateria,*

> *tem a forma como ele sampleia, porque na época praticamente todo mundo só usava* sample *para fazer* rap*. As coisas eram muito mais inacessíveis: [os] programas,* softwares*, e até técnicas mesmo. [...] Eu senti a necessidade de ter umas coisas diferentes, só que a gente não tinha grana para pagar um cara de São Paulo, um cara do Rio... que na época eram os caras que produziam umas coisas mais legais, os produtores de São Paulo e do Rio. Aí eu comecei a produzir. Eu trabalhava, e no horário do almoço, eu sentava no computador, começava a pesquisar um pouco sobre produção, e comecei a produzir nessa época.*
>
> **Pesquisador:** *Você falou que começou a pesquisar. Onde você arrumou informação sobre o assunto?*
>
> **Enece:** *Alguns poucos fóruns da internet tinham [informação]. Porque na época não existia página, era fórum mesmo. Aí você achava algumas coisas de fora.*
>
> **Pesquisador:** *[As informações eram] em português?*
>
> **Enece:** *Não, em inglês. Existiam alguns em português, mas bem poucos. Eu comecei a entender também ao prestar atenção na música, no* sample*, como que os caras sampleavam, os caras gringos. [Observando] tanto os caras gringos quanto os nacionais. E pesquisava muito [sobre]* sample *também, entendeu? Eu gostei muito da técnica do* sample *já de cara. Eu acho que a essência do* beat *de* rap *é o* sample *e sempre vai ser. Eu acho que isso é uma coisa que nunca vai morrer. Hoje em dia, talvez, eu não use tantos* samples*, mas eu acho que ainda é a essência do* rap*.*
>
> **Pesquisador:** *E como você descobriu esse processo onde a galera sampleava, você viu em um documentário, num fórum?*
>
> **Enece:** *Pra te falar a verdade, eu não faço a mínima ideia de como eu descobri. Eu descobri, acho que foi no [meu] começo no* rap*, isso lá no Rio de Janeiro mesmo, que eu ouvi falar que os* beats *eram, em grande parte, sampleados. Eu gostava muito do estilo de LA [Los Angeles], tipo west coast, porque ali a galera já não sampleava tanto. Era muita coisa tocada. Mas eu gostava muito de Nova Iorque também, onde a galera sempre sampleava. Sampleavam até bateria. Os caras pegavam a bateria de* funk *e sampleavam a bateria, sampleavam o* sample*, tipo... você vê produções do Public Enemy e do Run DMC que têm sete ou oito* samples *de músicas diferentes. A caixa é de um [artista], o bumbo é de outro, o baixo é de uma coisa, junta tudo e faz aquela coisa.*

Posteriormente, na entrevista, perguntei a Enece se o uso de *samples* estaria perdendo força no contexto local:

> **Pesquisador:** *Você acha que a questão do [uso de]* samples *está perdendo força na produção de* rap*? Ou não?*
>
> **Enece:** *Eu acho que... perder força nunca vai perder, porque o* sample *foi sempre a essência, o* rap *começou assim, né, com o* sample. *Você vê os primeiros discos de* rap*, grande parte deles era totalmente sampleado. Eles pegavam o piano de uma coisa, o baixo de outra, a bateria de outra. Porque era a galera que não tinha muito... vamos dizer... acesso, né. Então o cara pegava lá no disco... um bumbo. Aí gravava. Uma caixa, e "pá" [imita o som de uma caixa]. Colocava umas coisas, ia colocando uns elementos. Eu acho que isso nunca vai se perder. Hoje em dia, um ponto positivo, é que a galera está mais musical, tocando as coisas. Isso é uma coisa que eu tenho também pra mim. Eu gosto de fazer tanto tocado quanto sampleado. Porque tocado você consegue colocar totalmente o que você quer, a sua emoção. Mas... você pegar um* sample *e resgatar, principalmente, coisas lá de trás... a coisa da pesquisa de* samples *é muito legal, você aprende muito com isso. Você treina muito seu ouvido, em relação a timbragem, essas coisas... você entende muito mais de música, pesquisando* sample*. Eu acho que pra qualquer produtor de* rap*, a parte de você samplear é essencial pra você entender como que a música é feita.*

Assim como DJ Spider, o *rapper* e produtor Eazy CDA (Hertz Bento) também se notabiliza pelo farto uso de arranjos de pianos e sintetizadores. Eazy também sabe tocar alguns instrumentos e, em algumas produções, utiliza gravações de *performances* ao vivo de instrumentos como baixo elétrico e violão, tocados por ele ou por instrumentistas convidados. Ele me recebeu em sua casa, no bairro Havaí, região oeste de Belo Horizonte, onde vive com seus pais. Há uns anos, Eazy chegou a manter uma sala na região central da cidade para se dedicar à produção. Lembro-me de ter visitado seu estúdio uma vez, junto com os membros do extinto grupo de *rap* Apologia X. Na ocasião, eles haviam me convidado para gravar um arranjo de bateria em

uma de suas músicas. Infelizmente, não chegamos a concretizar esse plano. Atualmente, o produtor tem trabalhado novamente em casa. Durante a conversa, a pauta dos *samples* também chegou antes que eu fizesse alguma pergunta direta sobre o assunto. Falávamos das diferenças e conexões entre DJs e *beatmakers*, até que Eazy começou a falar a sobre o MPC, da Akai, e seu uso ostensivo na produção de *beats* a partir de *samples*. Foi então que aproveitei o ensejo e expus diretamente a questão:

> **Pesquisador:** *E você tem usado* samples*? Você já usou mais, continua usando, não usa…*
>
> **Eazy CDA:** *Uso. Uso sim. Só que eu uso menos, porque como eu venho dessa… eu gosto muito de criar. Eu gosto dessa sonoridade de criação, de você fazer seus próprios arranjos, buscar sua própria sonoridade ali. Uso instrumento virtual, uso teclado convencional, sintetizadores. Vez ou outra, quando precisa, eu faço [com] o* sample*. Porque eu gosto também, só que eu tenho uma onda, para fazer [com]* samples*, que não me permite fazer tanto [com]* samples*. Porque, como eu "trampo" com produção direto, atendo muita gente… muito assim, né… modéstia à parte, [eu] trabalho com bastante gente… da cidade, de fora, do cenário… então eu não tenho tempo de fazer muito [com]* samples*, de ser o* beatmaker *tradicional, tipo… entrar para o meu* home studio*, trancar a porta, começar a garimpar discos, músicas… e começar a sequenciar, fazer um banco de* samples *e um banco de* beats *pré-prontos. Eu não me dou esse luxo. Porque o* beatmaker*, para mim, ele é um pesquisador mesmo. Ele ou ela é um pesquisador. E tem que ter tempo. E "dá trampo". Às vezes, você faz ali e não funciona. Não funciona aquele* sample *e você tem que deletar tudo. Esses cortes, para você fazer, tem um tempo pra fazer esses cortes. Você tem que pesquisar para soar, para criar sua identidade como* beatmaker.

Dos produtores entrevistados, Dica Beats (Diogo Soares Lima) é o que começou a produzir há menos tempo – desde 2010. Nós nos encontramos em sua casa, no bairro Bonfim, região noroeste de Belo Horizonte, em janeiro de 2018. Dica também realiza suas produções e gravações em seu

quarto. Cama e guarda-roupa dividem espaço com computador, controlador MIDI, equipamentos de discotecagem e, até mesmo, uma bateria. Embora ele possua forte influência de *rap* nacional e artistas *old school* e afirme sua preferência pelo estilo boom bap, o produtor expõe uma atitude indiferente em relação ao *sample*:

> **Pesquisador:** *Como que é essa questão do* sample*? Você usa?*
>
> **Dica Beats:** *Então, eu uso em alguns casos específicos, quando não tem jeito, entendeu? Quando o cliente traz uma referência e, tipo assim: — Ah, eu não consigo refazer isso. Aí eu vejo que tem quatro segundos lá que tá limpo, não tem bateria, não tem nada, se der para usar… eu vejo se tá registrado. Aí, ok. Mesmo assim…*
>
> **Pesquisador:** *Você usa como último recurso, então. Porque, fora isso, você criaria tudo?*
>
> **Dica Beats:** *Eu prefiro refazer tudo.*
>
> **Pesquisador:** *E por que você tem essa referência?*
>
> **Dica Beats:** *Porque eu acho que fica mais próprio, né. Não depende dos outros. Eu gosto assim. Sei lá, daqui a dez ou cinquenta anos, chega a música, aí eles: — Ah, esse* sample *aí é meu, não sei o quê. Aquela burocracia, entendeu?*
>
> **Pesquisador:** *Além de você achar que faz um negócio que é mais "a sua cara", você acha que essa questão de direito autoral também influencia?*
>
> **Dica Beats:** *Influencia, né. É muita burocracia. Eu acho chato isso. Mas mesmo assim é difícil, [a gente] acaba usando um pouquinho.*
>
> **Pesquisador:** *Então, tipo assim, você não tem uma pesquisa de coisas que você pode samplear. Isso daí não faz parte do seu processo.*
>
> **Dica Beats:** *Eu pego na referência, na guia que eles trazem eu já vejo ali.*
>
> **Pesquisador:** *Quando isso acontece, você pega nas referências da galera. Você não fica ouvindo outros estilos de música, tipo* funk *da década de 1970, só para fazer…*
>
> **Dica Beats:** *Eu escuto, né. Tipo: — Oh, isso daí deu quatro segundos… Mas ficar buscando, assim, não. A não ser as músicas que já chegam, já é até muito, eu acho que eu prefiro pegar essas que chegam no dia a dia.*

> **Pesquisador:** *Mas geralmente a galera traz uma referência que já é um* beat *de* rap. *Não trazem outros estilos como referência [...].*
>
> **Dica Beats:** *Tem várias referências, por exemplo: traz um baixo de uma outra música, ou então uma bateria. — Ah não, eu quero é uma bateria, uma referência específica, sabe?*
>
> **Pesquisador:** *Aí você vai lá e sampleia [...].*
>
> **Dica Beats:** *Ou então busco um timbre próximo.*

DJ Giffoni (Sérgio Giffoni) é morador do São Lucas, um bairro da região centro-sul de Belo Horizonte que faz divisa com algumas vilas do Aglomerado da Serra, o maior aglomerado de vilas e favelas do estado de Minas Gerais. Assim como Spider e A Coisa, Giffoni também atua como *disc-jockey*, seja discotecando em eventos ou acompanhando grupos de *rap* (Julgamento, Família de Rua) e artistas solo (Douglas Din). Em uma manhã de outubro de 2017, nós nos encontramos para conversar em seu estúdio. A arquitetura do local aproveita a formação montanhosa e íngreme do terreno, e encontra-se no subterrâneo da casa de Giffoni. O espaço possui uma ampla sala de gravação (com aproximadamente 20 m^2) e conta com uma pequena recepção e a sala técnica, na qual Giffoni passa a maior parte do seu tempo trabalhando.

Tive uma longa conversa com Giffoni, que pacientemente respondeu a todas as minhas indagações. Devido à receptividade e paciência de Giffoni, pude contemplar todo o meu roteiro e ainda adicionar algumas outras perguntas. Essa conversa me permitiu experimentar algumas questões, e me forneceu uma base para entender quais itens seriam mais estratégicos durante o campo. Conversamos sobre diversas outras pautas antes de entrarmos no tema do *sampling*. Na verdade, ele explicitou sua opinião sobre o assunto de maneira indireta, antes que eu perguntasse, mas foi no momento transcrito a seguir que pudemos nos deter com mais calma à questão:

> **Pesquisador:** *Como você vê essa questão do uso de* samples*? Você usa muito, pouco, você gosta de usar? É uma referência pra você?*
>
> **DJ Giffoni:** *Olha, eu gosto. Eu acho que faz parte do* rap*, né. Faz parte do* rap *essa coisa de samplear. Até tem vários discos que têm essas referências… Tipo, o cara sampleou tal música e coloca lá: "*sample *da música tal". [O] que é bem legal […] Tipo assim, você pega o* sample *de uma música, você tá ouvindo aquela música. Então muita gente faz como se fosse uma homenagem mesmo. Não como se fosse uma coisa assim: — Ah, eu roubei uma melodia, a harmonia que o cara fez ali, e "tô" fazendo uma outra música. Tem isso também, mas tem a parte de você fazer como uma homenagem mesmo. Você ouviu a música, você gosta dela e imagina de uma outra maneira. — Olha, eu vou pegar isso aqui e vou fazer de uma outra maneira como uma forma de homenagem. Eu tenho até exemplo aqui, se você quiser… [eu digo que gostaria de ouvir e ele procura o exemplo]. Mas aí tem uma coisa. Aqui é um caso que a gente usou o* sample *de uma música, no caso, essa que é do Milton Nascimento com o Márcio Borges, que é a "Clube da Esquina, n. 2". A gente usou a música como referência e a gente tá negociando a parte dos direitos autorais. Já procuramos o pessoal, está dependendo do Milton Nascimento, na verdade, dele acabar de resolver essa parte pra gente poder até fazer o CD [do grupo Família de Rua]. Mas é um exemplo que a gente fez como uma homenagem mesmo… [ele toca a música do grupo Família de Rua que fizeram com o* sample *citado].*
>
> **Pesquisador:** *Aí no* loop *principal aquela sonoridade melódica é da música?*
>
> **DJ Giffoni:** *É da música, "Clube da Esquina n. 2", que é a musica instrumental, né. Porque depois que eles colocaram voz nela. A versão original mesmo é a versão instrumental, que tem no [disco]* Clube da Esquina*. Então, o que que a gente fez? Com o* sample *da música, a gente fez uma música, uma outra harmonia. Eu peguei o* sample*, cortei ele e mudei as notas de lugar. Não é a mesma harmonia da música, mas usa os mesmos acordes. A gente pegou um pedaço da letra e fizemos como refrão da nossa música. E aí, até as minhas filhas cantam nesse refrão e o Tiaguinho e a Ana, ali da Favelinha [vila localizada próximo à casa de Giffoni]. Então a gente usou, dessa maneira, como uma homenagem mesmo. Pedindo autorização, fazendo tudo certinho.*

> **Pesquisador:** *Você acha que o ato de produzir a partir de* samples *tem a ver com o que é o* rap*?*
>
> **DJ Giffoni:** *É. Para mim tem a ver com o que é o* rap*. Porque é o seguinte: no começo, quando o* rap *surgiu, ele era de uma maneira que os DJs... eles pegavam uma parte do* beat*, da parte do* break *da música, geralmente das músicas de* funk*. E aí eles ficavam repetindo aquele pedaço do* break*. No começo, as produções de* rap*, elas foram feitas mais ou menos dessa maneira, sabe? [...] Eu acho que o que tem a ver, é por causa da maneira da produção do* rap*. O pessoal pegava uma música, cortava um pedacinho, e usava um* sample *para ser a parte de harmonia, por exemplo. Pegava um baixo de uma outra música, pegava um* loop *de bateria de uma outra música, cortava aquilo e juntava. Então, o que eles tinham de opção para fazer era tirar um elemento e voltar com ele, entendeu? Isso, pra mim, é uma parte essencial do* rap*, que tem a ver com o* rap*.*

No final da conversa, Giffoni afirma que atualmente tem optado por usar mais *samples* e fazer do "jeito mais fácil". Ele define sua postura como uma espécie de evolução ao contrário, na medida em que se move em direção a uma postura antiga, fora das tendências atuais do gênero. Ele cita o fato de usar timbres de bateria recortados dos *breaks* de bateria (*drum breaks*), tal como os produtores norte-americanos fizeram algumas décadas atrás. Ele descreve sua postura da seguinte maneira:

> **DJ Giffoni:** *Antes, eu usava mais o Reason, programando as baterias com o mouse. Sempre gostei de pôr guitarra, violão, coisa tocada, alguma percussão. Agora "tô" usando mais* samples *nas baterias, eu usava menos. É como se eu tivesse evoluindo ao contrário. "Tô" indo pro modo como o pessoal fazia antes, aprendendo agora o jeito que eles faziam... o jeito mais clássico. Eu vejo que, com o tempo e a experiência, a gente procura fazer de um jeito mais simples. É tipo: — Eu sei que funciona e vou usar isso aqui. Eu demorei um tempo para chegar nesta maneira e ela vai mudando. Hoje eu uso piano, alguma coisa assim, mas eu gosto de usar o* sample *e os* drum breaks*, que o pessoal usava*

> *no começo. O tempo te dá experiência e você cria uma cara sua, mesmo que dependa da história da música, tem uma maneira sua de fazer ali.*

Clebin Quirino (Jefferson Cleber dos Santos Costa) é um dos produtores locais que mais utilizam *samples* em seus *beats*. Nós nos encontramos em seu estúdio, localizado na Vila Maria, região nordeste de Belo Horizonte, na divisa com a cidade de Sabará. Até 2015, Clebin trabalhava em seu próprio quarto, um dos cômodos da casa que ele dividia com a família. No início do mesmo ano, ele finalizou as obras de um pequeno estúdio, de aproximadamente 12 m^2. Atualmente, ele mora em um bairro vizinho, mas visita a casa de sua família diariamente para trabalhar no estúdio. Durante a pesquisa, visitei o local várias vezes, não somente para entrevistar o produtor, mas também para observar seu processo de produção de *beats*. Apesar de saber que o assunto do *sampling* surgiria naturalmente, devido às características de seus *beats*, começamos a conversar sobre o assunto quando perguntei sobre seu método de trabalho:

> **Pesquisador:** *Você tem um método de trabalho pra criar os* beats*?*
>
> **Clebin Quirino:** *Eu tenho mais ou menos uns três métodos. O primeiro, que eu mais gosto, é quando a pessoa me apresenta a música* a capella.[63] *Aí a partir do que eu escuto da música eu tento procurar alguma coisa que tem a ver com aquela música e construo o instrumental a partir disso. Uma característica minha é usar* samples *de vinil, então, eu sempre procuro no acervo de discos que eu tenho, e até de MP3 também, não fico preso só no vinil não. Às vezes, eu tenho o disco e eu baixo o MP3 para ficar mais fácil. Mas na maioria das vezes, eu gosto dessa coisa de escutar o disco, entender os trechos da música e tentar recortar, "re-tocar" o* sample *para essa* a capella *que a pessoa me apresentou. Um outro jeito que tem acontecido bastante [é quando] a galera já tem uma referência de* beat*... porque, hoje em dia, tem milhões de produtores e de* beats*... e a galera já tem uma referência, só que eles não querem gravar nesse* beat*, usar esse* beat *baixado da internet... às*

63 *A capella* é uma versão, ou *performance* dos *raps*, que conta somente com a presença da voz.

> *vezes até de produtores ou músicas muito famosas. Eles trazem esse instrumental, a gente grava uma [voz] guia nesse instrumental, e, a partir dessas duas referências, eu construo o instrumental oficial da música. O terceiro jeito… como eu já criei uma série de pessoas que gostam do que eu faço… as pessoas me indicam uma música para samplear e, a partir dessa indicação, eu vou lá e tento fazer um recorte do* sample*. Isso tem acontecido bastante. Na maioria das vezes, eu peço [sugestões] também… para minha criatividade ir para outros lugares. Por exemplo, eu "tô" terminando o disco do Edy X e da Lana Black… 60% dos instrumentais foram eles que me passaram a referência que eles gostariam de samplear. E eu dei como um exercício também, para eu não ficar aqui "que nem louco", gastando tempo. Porque, às vezes, a pessoa já tem um artista que ela gosta, uma música que faz parte do cotidiano dela… e eu acho que isso é um desafio também, [o fato de] a pessoa trazer a música que ela gostaria que fosse o* sample*. Isso tem acontecido bastante.*
>
> **Pesquisador:** *Por que você usa* samples*? Tem algum motivo especial?*
>
> **Clebin Quirino:** *Primeiro porque eu acho que essa possibilidade de você pegar uma música do passado, ou uma música do presente, que, de alguma forma, te traz alguma lembrança, ou te traz alguma coisa confortável em algum trecho, eu acho isso muito legal, de você tentar reconfigurar uma música que já existe e transformar uma pequena amostra dela em uma outra coisa, que às vezes tem a ver e às vezes não tem a ver. Então, essa é a primeira coisa. E outra característica que eu acho que me leva a querer gostar de* samples*, é porque eu não toco [nenhum] instrumento musical. O único instrumento musical que eu toco é toca-discos. Arrisco uma nota ou outra, dentro de estúdio, mas não sou um instrumentista que pega um instrumento, alguém canta e eu consigo acompanhar. Então, assim… eu tenho essa deficiência… que eu ainda não sanei, não sei quando que eu vou sanar… não sei também se eu quero sanar. E o* sample *me dá toda essa possibilidade de eu não saber tocar nada, mas conseguir tocar um* sample *com características que me agradem, e conseguir chegar em uma música que me agrada. Então, eu me considero um instrumentista de* sample*, tocador de* sampler*, e um tocador de disco. Acho que é isso.*

Em um momento posterior da conversa, perguntei a Clebin se existe algum elemento ou característica que frequentemente é requisitada pelos *rappers* em um *beat*. A resposta do produtor novamente nos inseriu na discussão sobre o *sampling* entre os artistas locais:

> **Pesquisador:** *Quando os* rappers *vêm produzir com você, o que eles costumam pedir?*
>
> **Clebin Quirino:** *Agora, nos tempos atuais, a galera já vem sabendo da [minha] característica, né. E a galera sabe também que eu produzo, que é uma característica que poucos produtores de* rap *em Belo Horizonte têm. É que eles são muito resistentes a produzir outros estilos musicais. Quem tem mais abertura, como produtor de* rap *de raiz, em essência… quem tem abertura é o Spider. E o resto tudo tem resistência de produzir outros estilos musicais. Então, na maioria das vezes, quando eles me procuram, eles procuram por essa versatilidade de produtos, que saem daqui do estúdio, e pela característica de samplear. Porque a galera gosta muito disso. Então, na maioria das vezes, eles me pedem para eu usar minha criatividade e me dão liberdade para eu fazer suas músicas. E para experimentar algo. Quando eles vão produzir um* single*, né. Quando [o artista] vai produzir um EP ou disco, aí eu peço mais ajuda nas referências, para não ficar sozinho no processo de criação.*
>
> **Pesquisador:** *Mas não tem nenhum elemento que repete na preferência estética deles? Um tipo de bateria, um tipo de…*
>
> **Clebin Quirino:** *[Ele responde após pensar um pouco] Os que me procuram, me procuram muito mais por essa característica que eu tenho de usar, recortar* sample*, porque… vários produtores de Belo Horizonte têm parado de fazer isso.*
>
> **Pesquisador:** *Você acha?*
>
> **Clebin Quirino:** *Pelo menos [é] o que eu vejo. O Spider pouco faz isso atualmente, o Eazy pouco faz isso… [eles] que são mais referências da cena de Belo Horizonte. Tem os mais novos que fazem muito isso, o Ted faz… mas o Ted tem uma característica de produção muito mais* gangsta*. E às vezes a galera me procura pela versatilidade de produção, pela característica de [usar]* samples*, que a galera gosta muito, né. E, não sei… não lembro de coisas que a galera pede.*

> **Pesquisador:** *E por que você acha que a galera tem interesse no uso de* samples*? Você acha que tem algum motivo em especial?*
>
> **Clebin Quirino:** *Eu acho que a galera ainda é muito referente aos anos 1990... de produção de* rap *internacional. Porque as músicas que chegaram para a gente nos anos 1990 e no início dos anos 2000... com esses produtores, que são mais famosos. Por exemplo, disco do Wu Tang Clan, do Mos Def, do Commom, do Dilated People, do KRS-One... são bem carregados, são discos que são bem carregados de* samples*, né. E a galera gosta muito desse tipo de disco... dos anos 1990, que traziam essa referência. Então eles querem que suas músicas se aproximem disso. E acham que, sampleando, eles vão chegar a essa [sonoridade]... e na maioria das vezes não chega, porque, por exemplo, como minha característica é samplear coisa nacional, provavelmente [a sonoridade] não vai chegar perto desses caras. Por isso que eu digo que... quando alguém fala comigo: — Ah, eu gosto do RZA. Eu falo: — "Pô", então, você tem que produzir com o RZA, porque eu não faço* beat *igual o RZA. Quando alguém me fala de referências assim, eu já falo: — Então, eu gosto, mas... aqui quem vai produzir é o Clebin, não é o RZA. Então provavelmente eu não vou conseguir aproximar meu instrumental [da sonoridade] desse cara. Porque ele tem a característica dele.*

Assim como Clebin Quirino, Preto C (Carlos Henrique Rodrigues da Silva) também se destaca pela farta apropriação de *samples* em suas produções. Preto C atualmente trabalha como DJ e produtor musical, mas possui uma antiga experiência como *rapper* e militante no Hip Hop de Belo Horizonte. Ele fazia parte do grupo Realistas NPN, que alcançou notoriedade no início dos anos 2000, mas encerrou suas atividades no final dessa mesma década. Além do trabalho artístico, o grupo era responsável pela posse Nós Por Nós, articuladora de diversas ações culturais e sociais em vilas e favelas da região oeste da capital. Em meados de 2010, Preto C começou a se dedicar à produção de *beats*. Inicialmente, segundo ele, a atividade era um *hobby*. Hoje, o produtor ainda divide as atividades musicais com o trabalho de consultoria em soldagem industrial, mas tem produzido frequentemente para diversos artistas.

Nós nos encontramos várias vezes em seu estúdio, que fica no bairro Carlos Prates, região noroeste de Belo Horizonte. O primeiro encontro foi para que eu pudesse entrevistá-lo. Posteriormente, retornei ao estúdio para observar sessões de produção e gravação e para tirar algumas dúvidas com Preto C. O Labs Estúdio fica no subterrâneo de uma casa utilizada para fins comerciais, que abriga diversos empreendedores ligados ao Hip Hop local. Dentre outros, a casa também abriga a Família de Rua, coletivo que organiza o Duelo de MCs, um dos principais eventos ligados ao Hip Hop da cidade, e o produtor cultural Victor Luciano, que, entre outras atividades, é responsável pelo Palco Hip Hop, um festival que congrega e apresenta as diversas linguagens artísticas dessa cultura.

A temática do *sampling* foi parte integral da entrevista e das conversas posteriores com Preto C, uma vez que esse processo é estruturante de seu *modus operandi*. Os próprios equipamentos utilizados pelo produtor favorecem/facilitam a manipulação de *samples*, especialmente o controlador MIDI Maschine, da Native Instruments. Em um dado momento, indaguei-o sobre os motivos que o levam a optar pelo uso de *samples* de maneira tão explícita:

> **Pesquisador:** *Você falou que gosta de usar* samples. *Por que você gosta dessa ferramenta? Gosta de trabalhar...*
>
> **Preto C:** *Porque eu acho que faz parte da história do Hip Hop. Eu acho que isso é ser conservador com a ideologia. Eu acho que faz parte da história da... desde quando iniciou o Hip Hop, desde o* b-boy*, de fazer o* loop *na* soul music. *Quando o DJ fazia como se fosse um* back-to-back, *e aí você ia e voltava aquela parte... eu acho que o* sample *faz parte da história. E eu tenho pesquisado bastante, isso faz parte da arte . [...] Para mim, hoje o* sample *é fato primordial no meu* beat*, por exemplo. E aí eu uso outros instrumentos, mas eu não vou deixar de usar nem que seja [o* sample *de] uma voz. Às vezes eu não vou usar um* sample *harmônico, eu vou usar só uma voz. E aí eu vou copiar aquela harmonia, ou relembrar aquilo de outra forma, mas o* sample *para mim é primordial*

> *em um* beat. *Isso se tratando na questão da cultura, eu acho que isso faz parte da cultura, da cultura do* rap.
>
> **Pesquisador:** *Mas você acha que hoje em dia o uso de* samples *está perdendo força? Está cada vez [mais] diminuindo ou você ainda acha que é muito presente? Às vezes eu sinto que...*
>
> **Preto C:** *No* trap *tem diminuído bastante, porque no* trap *o cara compra o* plug-in *e os* plug-ins *têm vários [instrumentos] harmônicos como piano, teclado... o cara vai, faz o recorte, e faz o* trap. *E hoje a produção tá muito mecanizada. Hoje o cara compra o* plug-in *que vem a sequência de batida, sequência de baixo, sequência de piano... o cara simplesmente só pega aquele* plug-in *e joga na produção. Então, você hoje escuta um* trap *e é a mesma batida. Não sei se você já percebeu isso. É porque os caras pegam um* plug-in *e jogam no aparelho, o cara não tem o trabalho de criar a música. Você "tá" falando a questão de perder [força]... nos últimos lançamentos americanos que eu tenho visto... eu não escuto muito* trap *não, escuto pouco* trap*, mas... o boom bap tem voltado com muita força. O boom bap está voltando com muita força. Só que, o que que eles "tão" fazendo hoje? Eles "tão" fazendo um boom bap mais suingado. Um boom bap que te dá a sensação que ele é lento, mas é um boom bap de 120 BPM. E aí eles estão usando muito* samples *de instrumentos separados. Não é mais aquele* sample *que você vai escutar e vai dizer: — Ah, isso é daquela música. O cara pega um trecho do piano, lá no final da música pega outro acorde do piano e cria aquilo, mas é um* sample*, ele recortou de um* sample*. E às vezes quem escuta acha que não é um* sample. Trap *tem muito disso. O cara pega um piano de* trap *e coloca um efeito de harpa nele... aí você faz o acorde que você quiser. E dá a sensação que ele criou, mas na verdade ele pegou um acorde que já existe. Então, assim, [o* sample*] tem perdido [espaço] por causa da mecanização dos* plug-ins *de produção, que eu vejo hoje.*

Preto C oferece uma justificativa que explicita uma visão parecida com o entendimento dos *beatmakers* pesquisados por Schloss (2014). O produtor conecta a técnica à tradição e à ideologia da cultura Hip Hop, e alega que o *sampling* faz parte da arte *beatmaker*. Embora a maioria dos produtores

entrevistados tenha demonstrado um conhecimento aprofundado sobre o *rap* e o Hip Hop, nenhum outro justificou sua opção pelo uso de *samples* dessa maneira.

A questão do decaimento do uso de *samples,* evidenciada por Preto C e abordada nas falas de A Coisa e Enece, foi uma pergunta recorrente nas conversas. Sempre que possível, eu os indagava diretamente sobre essa questão. Meu intuito era justamente checá-la junto aos produtores, uma vez que a bibliografia sobre o assunto e as produções de *rap* contemporâneo reforçam a impressão de que o *sampling* não é a técnica primordial de produção de *beats* atualmente. Em uma das conversas com Clebin, dirijo-lhe a mesma pergunta que fiz a Preto C e a quase todos os entrevistados. O produtor me respondeu da seguinte maneira:

> **Pesquisador:** *Você acha que, aqui em BH, o uso de* samples *está perdendo força? Ou você acha que isso ainda é referência pra muita gente?*
>
> **Clebin Quirino:** *Está perdendo força. Não só em Belo Horizonte como no Brasil também. Como nos Estados Unidos teve aquela mudança de paradigma, que a galera começou a ganhar muito dinheiro com música, com produção... e no Brasil, isso se dá muito mais pela monetização de YouTube, das plataformas de distribuição musical, a galera tem recorrido menos a* samples*, porque você vai cair naquele problema de direitos autorais, dependendo de como você corta esse* sample*. Então boa parte dos produtores tem optado em criar. Pode ser até [uma criação] a partir de* samples*, como eu te disse, que às vezes eu pego um* sample *e recrio sem usar o* sample*, mas a maioria das vezes os produtores têm preferido criar coisas a partir de coisas tocadas no violão, guitarra, sintetizadores, e criar seus próprios instrumentais. Inclusive repetindo notas que já existem, mas com seus próprios timbres, sintetizadores e instrumentos... para correr menos risco do Youtube dizer que aquela música é de alguém, que tem trechos de uma música de alguém. Ou que as plataformas digam que você está usando músicas de alguém e que você não pode ganhar dinheiro com aquela música. Então, boa parte tem recorrido menos ao* sampling *por causa disso.*
>
> **Pesquisador:** *Você observa, então, essa tendência?*

> **Clebin Quirino:** *Sim. Sobretudo os grupos que vão ficando mais famosos. Agora, os grupos menos famosos estão pouco se importando com isso, grupos que têm menos* views *no Youtube, têm menos músicas baixadas em plataformas de distribuição musical. A cada dez músicas novas que você escuta de* rap *nacional no Youtube, uma ou duas são [feitas com]* samples. *O resto você não sabe identificar se é um* sample *ou se é o cara tocando.*

Os excertos apresentados registram momentos das conversas com os produtores em que o *sampling* foi tematizado e discutido de maneira explícita. Nessa primeira parte, procurei apresentar, sobretudo, as opiniões pessoais dos produtores sobre a técnica. Outro assunto endereçado é a visão deles sobre esse procedimento no atual contexto da música *rap*. Vários pontos de vista, razões e opiniões surgiram nessas conversas, sendo difícil explicitar um panorama consensual que advém desses fragmentos.

De maneira geral, o *sampling* é reconhecido como uma técnica fundamental na música *rap*, um modo de fazer essencial. Essa ligação com a essência do *rap* e do Hip Hop se manifesta nas falas de Enece, Giffoni, A Coisa e Preto C. Os *beatmakers* locais demonstraram conhecimento das tradições do gênero, e, em algumas falas, explicitaram a continuidade entre o *sampling* e as práticas de discotecagem dos DJs de Hip Hop, em uma construção teórica semelhante ao que foi identificado por Schloss (2014) entre os produtores norte-americanos.

A pesquisa não identificou nenhum *beatmaker* local que produza unicamente baseado no uso de *samples*. Nenhum artista que entrevistei ou conversei informalmente afirmou tal proposta, tampouco foi possível encontrar algum *beatmaker* com tal característica. Embora alguns produtores, como Clebin Quirino e Preto C, admitam que o *sampling* é um procedimento fundamental em seus processos de produção, eles não se limitam a esse recurso. Ambos utilizam arranjos gravados por eles mesmos, usando timbres de instrumentos digitais e, em menor medida, a gravação da *performance* de músicos em instrumentos tradicionais.

Por outro lado, nenhum dos produtores consultados afirmou que opta por nunca utilizar *samples*. Em maior ou menor medida, todos fazem uso desse procedimento, seja por escolha estética, uma demanda externa – do *rapper* contratante que, por exemplo, requisita a utilização de um *sample* específico –, ou incapacidade/insegurança de lidar com outras ferramentas de produção ou criação musical. Até mesmo os produtores que se destacam pelo manuseio de teclados e sintetizadores, como Eazy CDA e DJ Spider, afirmaram que utilizam *samples* em alguns momentos.

Nesse sentido, é possível afirmar que estamos diante de uma postura híbrida. O *sampling* é praticado e reconhecido como uma técnica fundamental à música *rap*, mas isso não é suficiente para que os produtores mantenham um comportamento purista em relação ao procedimento. Na sequência deste capítulo, discutirei algumas características desse comportamento híbrido. Mais adiante, pretendo discutir os principais motivos que levam os produtores locais a utilizarem *samples*, mesmo diante da atual diversidade de técnicas, ferramentas e sonoridades que convivem no gênero *rap*.

Sampling, purismo e *beatmaking* em Belo Horizonte

A pesquisa de Schloss (2014) identificou um comportamento em relação ao uso de *samples* que ele considerou purista. Tais produtores privilegiam integralmente o uso desse recurso em seus *beats*, em detrimento de outras ferramentas de produção. Segundo o autor:

> [...] a maioria dos meus consultores compartilham de uma atitude purista, em certa medida, em relação ao uso do sampleamento digital na produção de Hip Hop. [...] Os produtores de Hip Hop, que usam *samples*, dedicam grande importância a esse fato, e – como demonstrarei – acham difícil aceitar

> outras abordagens sem comprometer muitas de suas premissas fundamentais sobre a forma musical (SCHLOSS, 2014, p. 5, tradução nossa).

Schloss (2014) afirma que certas escolhas dos produtores – nesse caso o uso de *samples* – são valorizadas por razões estéticas e simbólicas, e a aderência de um produtor a essa estética indica um posicionamento autêntico na comunidade desses profissionais. Na concepção dos produtores pesquisados por Schloss (2014), o *sampling* é um dos elementos que define a música Hip Hop. O uso de trechos musicais sampleados seria o procedimento autêntico de produção do gênero. Ele demonstra esse posicionamento a partir da discussão sobre o uso de gravação de *performance* de músicos em estúdio (*live instrumentation*) na produção dos *beats*. Segundo seus informantes, o uso de *live instrumentation* "não soa autêntico":

> Eu uso o neologismo "*live instrumentation*", conforme o uso dado ao termo pelos produtores de Hip Hop: instrumentos acústicos, elétricos ou eletrônicos, que não utilizam sons previamente gravados, o que se refere a virtualmente tudo que não seja toca-discos e *samplers*. É interessante notar que enquanto muitos da comunidade Hip Hop concordariam que os toca-discos e *samplers* são, de fato, instrumentos musicais, eles implicitamente fazem uma distinção ao não incluí-los no termo *live instrumentation*. Com efeito, alguns produtores me disseram que não consideram o teclado como um instrumento; isso aparentemente se deve ao fato de que os teclados são mais usados pelos produtores para manipular os *samples* do que para tocar extensas figuras musicais (SCHLOSS, 2014, p. 223, tradução nossa).

Entretanto, o fato de os produtores puristas não valorizarem o uso de instrumentação ao vivo não significa que isso nunca aconteça. Em alguns casos, esse elemento é aceitável. Schloss (2014) identificou três condições para que isso aconteça: quando o músico se submete à estética do Hip Hop, quando a instrumentação ao vivo é usada como apoio aos temas musicais que estão aparentes no *sample* e quando os instrumentos têm um timbre ou ambiência considerados adequados. Em sua concepção purista, tais produtores acreditam que os sons gravados a partir da *performance* de um instrumentista servem para apoiar – ou enriquecer – os sons sampleados. Trata-se de uma inversão em relação à perspectiva dos músicos que anteriormente utilizaram *samplers*, que o usaram para complementar as *performances* em estúdio e ao vivo, quase sempre provendo um timbre de instrumento, ou a presença de um músico, que não estaria presente na apresentação. É o que afirma Tricia Rose (1994):

> Antes que a música *rap* redefinisse o papel que os *samplers* desempenham na criatividade musical, os *samplers* eram utilizados quase que exclusivamente para poupar tempo e dinheiro aos produtores, engenheiros e compositores. Os *samplers* eram usados como atalhos; às vezes um naipe de sopros, um bumbo, ou *backing vocals* poderiam ser pinçados de um disco de maneira fácil e rápida, limitando os gastos e o esforço para localizar e remunerar músicos de estúdio. Embora famosos músicos de *rock* tenham de fato utilizado *samples* de outros músicos proeminentes como parte de seus álbuns, em sua maior parte, os *samples* foram usados para complementar ou acentuar uma peça musical, não para construir uma música nova (ROSE, 1994, p. 73, tradução nossa).

Outra atitude do comportamento purista diz respeito à utilização de discos de vinil como fonte primordial dos *samples*. O processo de pesquisa por esses álbuns é conhecido como *digging in the crates*, também chamado de *crate-digging* ou simplesmente *digging*. Um termo semelhante, em português, seria "garimpar discos de vinil", ou meramente "garimpo". Schloss (2014) afirma que o *digging* proporciona não somente os *samples* em si, que são o material bruto para esses produtores, mas também demonstra um comprometimento com a tradição do Hip Hop por meio da reinscrição consciente – ou não – do valor da discotecagem (através da associação com os discos), concede os devidos créditos ou presta as merecidas homenagens às fontes originais dos *samples*, instrui os *beatmakers* sobre diferentes gêneros e formas musicais e funciona como uma forma de socialização entre os produtores, não somente pela pesquisa de campo em si, mas através de conversas e debates sobre a pesquisa e os discos, consequentemente.

O próprio Schloss (2014) reconhece que sua pesquisa registra um momento da história do *rap* que não existe mais. Por mais que seja possível identificar *beatmakers* que ainda priorizam o uso de *samples*, essa postura purista já sofreu alguns deslocamentos, em decorrência de mudanças tecnológicas, estéticas e de transformações no contexto da música *rap* de maneira geral. Nesse sentido, era provável que existisse um comportamento diferenciado por parte dos produtores locais. Porém, acredito que esse deslocamento não é algo dado, que pode ser definido *a priori*. Portanto, analisarei adiante os modos como o comportamento dos *beatmakers* locais divergem de uma postura estritamente purista.

O comportamento híbrido

A análise da pesquisa de campo permitiu afirmar que os produtores locais não apresentam um comportamento estritamente purista em relação ao uso de *samples*, porém o uso desse recurso ainda está muito presente nos processos de produção/composição dos *beats*. Existe uma tendência local de mesclar diferentes técnicas e ferramentas de produção e composição.

Foi possível observar que o sampleamento, tanto no âmbito pragmático quanto estético, continua a ser uma referência para os produtores, mas está amalgamado a outros recursos de produção e composição, como o uso de emuladores digitais de sintetizadores e a gravação de músicos executando instrumentos como guitarra, baixo elétrico e piano. Essa postura híbrida, que transita entre a tradição evocada pelo *sampling* e outras ferramentas de produção, é perceptível em uma escuta atenta dos *raps* e *beats* locais e nos depoimentos dos produtores.

O produtor Enece, por exemplo, evidencia seu *modus operandi* atual: "Hoje em dia eu não gosto só de usar *samples*. Eu coloco pelo menos um baixo, um piano, um violino. Coloco mais um instrumento pra descaracterizar um pouco mais o *sample* e ele não ficar tão evidente assim". Por outro lado, mais adiante em seu depoimento, ele valoriza uma apropriação explícita dos *samples*: "Mas eu gosto de deixar a evidência de ser *sample* também. [Gosto] que a pessoa consiga enxergar de onde veio. Eu acho isso legal pra 'caralho'".

Um dos elementos que caracterizam essa postura híbrida em relação aos *samples* no contexto local é a frequente mistura desse recurso a outras ferramentas, principalmente emuladores digitais de sintetizadores. Mesmo quando o excerto sampleado é o elemento mais importante no *beat*, é quase certo que exista uma camada de sintetizador ou outro elemento melódico que o complemente. Uma das mais frequentes ocorrências desses retoques são os arranjos de contrabaixo ou os elementos graves da harmonia – ou melodia – de um *beat*. É comum, entre os produtores locais, adicionar esse elemento grave, usando um emulador de contrabaixo elétrico ou um timbre de sintetizador. É o que fica explícito em parte da conversa com Clebin Quirino:

> **Pesquisador:** *Além dos* samples*, você usa outros elementos também?*
>
> **Clebin Quirino:** *Uso. Na maioria das vezes, eu tenho que fazer o baixo. Porque nem sempre as frequências de grave dos* samples *que eu pego*

> *suprem a necessidade de baixo que o* rap *pede, né. A galera do* rap *gosta muito do bumbo, caixa e o baixo aparecendo bem. Então você tem que "dar um grau" no baixo, "re-tocar" ou tentar trabalhar a frequência de baixo do* sample*. Então, na maioria das vezes, eu refaço o baixo.*
>
> **Pesquisador:** *Refaz como?*
>
> **Clebin Quirino:** *No próprio Fruit Loops.*[64] *Ou eu toco um baixo, ou chamo algum músico, porque eu não sou um músico que toca um instrumento. Então eu chamo algum parceiro do estúdio.*

Esse comportamento também se evidencia nesta passagem do depoimento de Preto C:

> **Pesquisador:** *E o que seria "a sua cara" no* beat*? Quais elementos que você acha que identificam seu estilo de produção?*
>
> **Preto C:** *Para mim, [seria] um* sample *que eu consigo criar tonalidade dentro daquilo que o MC propõe, [daquilo] que ele vai cantar. Gosto muito de recortar o* sample*, não deixar o* sample *inteiro, praticamente não gosto de nenhum* sample *inteiro. Gosto muito de usar baixo orgânico, sonoridade orgânica misturada com um elemento eletrônico.*
>
> **Pesquisador:** *Orgânico, que você fala, é a pessoa tocando e você grava? Ou você mesmo tocando?*
>
> **Preto C:** *Ou ele tocando ou, por exemplo, hoje eu tenho o Scarbee*[65] *aqui, que é um* plug-in *com uma sonoridade orgânica mesmo. Dá para você fazer até os "arranhados" da corda.*
>
> **Pesquisador:** *Aí você programa o arranjo no teclado?*
>
> **Preto C:** *O teclado eu uso mais para correção de nota mesmo. Eu faço tudo é no Maschine [controlador MIDI usado por ele].*
>
> **Pesquisador:** *Nos pads...*

64 O Fruit Loops é um *software* de produção musical produzido pela Image-Line. Trata-se de um dos *softwares* mais utilizados pelos produtores locais.

65 O Scarbee é um *software* da Native Instruments que emula a sonoridade da guitarra e baixo elétricos. Sua intenção é possibilitar a construção de arranjos de guitarra e baixo de maneira parecida com a *performance* de músicos reais. Ele disponibiliza uma série de nuances de *performance*, como *bends*, *mutting* e *slides* para aperfeiçoar o caráter realista dos arranjos.

> **Preto C:** *Tudo nele. Ele me dá todo o recurso, inclusive teclado aqui.*
>
> **Pesquisador:** *Você usa um* plug-in *que é um baixo bem parecido com um baixo elétrico e programa o arranjo usando ele?*
>
> **Preto C:** *Isso. [...] E outra característica [minha] é que eu sempre crio alguma coisa em cima do* sample*, nunca deixo o* sample *puro, cru. Eu pego, por exemplo, um efeito... faço o* design *de um timbre sintético, do mesmo* sample*, no mesmo acorde.*

Enece explica as razões pelas quais sentiu a necessidade de utilizar outros elementos que não fossem *samples*, e usa a questão do baixo para exemplificar:

> **Enece:** *Por autenticidade. Para dar um pouco mais de cara, de sentimento. Porque eu acho que música é muito sentimento. É uma coisa que já está dentro de você, é só um jeito de você colocar pra fora. Eu acho que a música, na verdade, não é uma coisa que você simplesmente cria. É uma coisa que já está na sua cabeça e você vai montando as pecinhas. Eu sempre vi a música dessa forma. Só com isso que você consegue ter mais características suas. Você coloca a música do jeito que você acha que ela deveria ser. Porque* sample *é massa, você usa os* samples*... mas, às vezes, você fala: — Acho que uma linha de baixo tocada poderia ficar melhor. Às vezes, você tem um* sample *legal de um violino, que você achou perfeito, mas você acha que o baixo daquele* sample *não é legal. Aí [eu] elimino o baixo e coloco meu baixo da forma como eu acho que deveria ser.*

Enece conecta explicitamente a adição de outros elementos, que são frutos de sua *performance* ou programação, com um aumento da necessidade de ampliação de seu leque expressivo e um maior domínio pessoal dos elementos musicais. Em outra parte da conversa, ele associa o uso de outros elementos, além dos *samples*, a um caminho natural da evolução de um *beatmaker*:

> **Enece:** *[..] eu acho que a evolução natural de qualquer cara que "sampleia", depois, é tocar alguma coisa.*
>
> *P***esquisador:** *É?*
>
> **Enece:** *Eu acho que grande parte [dos produtores] acaba pulando um pouco para esse lado.*
>
> **Pesquisador:** *Por que você acha que isso acontece?*
>
> **Enece:** *Por questão de evolução da própria pessoa. Você sente a necessidade de... eu acho, pelo menos no meu ponto de vista, isso aconteceu comigo. Você sente a necessidade de colocar um outro baixo, outro piano, você gosta daquele timbre, mas você quer mudar as notas e, às vezes, no* sampler *não fica tão legal. Você começa a querer fazer uma coisa um pouco mais trabalhada, [quer] deixar um pouco mais do jeito que você realmente quer. É um processo meio que natural, acontece. Eu continuo usando* samples*, faço coisa tocada, faço coisas com* samples*, sem critério nenhum. Eu simplesmente deixo a música sair.*

DJ Spider expõe uma argumentação semelhante à de Enece:

> **DJ Spider:** *[...] há uns anos, eu sampleava mais, eu fazia mais coisas* sample*adas. Na verdade, tem o lance de, por exemplo, ir lá e estudar um pouco de teclado, de harmonia e tal. Quando você, às vezes, não tem isso, você sempre vai recorrer ao* sample*, né, que vai te ajudar, que vai fazer a harmonia da música ali. Se o cara não tem o conhecimento de fazer isso, por exemplo... aí é um recurso, porque, justamente no início, eu sampleava mais por causa disso também. Menos conhecimento, menos experiência, vamos falar [assim]... que naturalmente faz você samplear mais. Agora, é como eu falei, depois você transforma o* sample*, não como se fosse a única alternativa, mas um complemento ou uma opção, dependendo da música. Não [é], tipo assim, se não tiver nenhum* sample *não vai sair a produção, entendeu?*

DJ Spider insinua que, quando limitado, o conhecimento musical, entendido aqui como conceitos e ferramentas da música ocidental, induz à dependência do sampleamento. Em contrapartida, uma compreensão musical mais

ampla, aliada a uma experiência mais vasta, permite uma escolha mais livre de técnicas e ferramentas na produção dos *beats*.

Foi possível verificar, portanto, que nenhum produtor local cria unicamente a partir de *samples*. Mesmo quando o recurso é um elemento determinante, é frequente o uso de outros materiais musicais para complementar o *beat*. Segundo a opinião dos artistas consultados, essa necessidade de adicionar outros elementos além do *sample* decorre da característica do próprio som sampleado, que muitas vezes não possui uma determinada frequência, característica ou timbre evidente (por exemplo, os sons graves) e de uma demanda criativa do produtor, que, ao longo de sua trajetória, busca informações e adiciona novas técnicas e ferramentas ao seu leque de recursos.

Os relatos e percursos apresentados sugerem que os artistas vivenciam uma espécie de evolução como produtores, que parte do uso de *samples* em direção a um conhecimento ampliado de ferramentas de produção e entendimento musical tradicional. Ao longo de suas trajetórias como produtores musicais de *rap*, alguns desses sujeitos sentiram a necessidade de compreender mais profundamente conceitos musicais, como harmonia e arranjo, assim como elementos da *performance* de instrumentos, como piano e violão. Cada processo individual possui suas próprias nuances, porém, é possível afirmar que esse estudo aconteceu de maneira informal, através da troca de informações com outros músicos e de pesquisas na internet. Tal aprendizado não aconteceu em escolas de música, que, via de regra, rejeitam o tipo de música que eles fazem. Tampouco ocorreu por meio da leitura de livros, revistas ou outras publicações literárias. Hoje em dia, a principal fonte talvez seja o YouTube, com seus inúmeros tutoriais sobre produção de *beats* e produção musical de maneira ampla. Além disso, a consulta a páginas e *blogs* especializados no assunto é constantemente citada como fonte de pesquisa. Em menor medida, o acesso a fóruns de discussão especializados também está presente no discurso dos produtores locais. Alguns deles, como Enece e Spider, chegaram a afirmar que essa expansão dos recursos para além do *sample* é uma espécie de

caminho natural. Embora eu admita que esse processo aconteça com vários *beatmakers*, não enxergo essa evolução como um caminho linear. Creio que existe uma diversidade de trajetórias evolutivas, e que essa opção está mais ligada à necessidade pessoal de cada produtor e à sua busca específica por novas informações e conhecimento musical.

Samples e *live instrumentation*

O uso de *live instrumentation* entre os produtores locais é outra característica que os distanciam do comportamento purista. Embora não configure um padrão, a adição de elementos originados a partir da *performance* de músicos em estúdio é comum nos processos de produção locais. Diversos produtores relataram casos em que houve o uso desse recurso. Quando perguntados sobre o assunto, vários explicitaram uma opinião positiva em relação ao uso de *live instrumentation* – que eles chamam de "elementos tocados" ou "coisas tocadas". Quando indagado sobre o tema, Eazy CDA respondeu da seguinte maneira:

> **Pesquisador:** *E gravar* performance *de instrumentistas "ao vivo", tipo uma linha de guitarra ou uma linha de baixo, você usa também?*
>
> **Easy CDA:** *[Uso] "Pra caralho". Queria usar mais, sabe? Mas [já] usei bastante... eu mesmo me gravo ali às vezes: — Ah, quero um violão. Eu mesmo me gravo.*
>
> **Pesquisador:** *E o que isso traz de diferente para o* beat*?*
>
> **Eazy CDA:** *Ele fica mais... mais... orgânico. Ele te dá essa coisa... um ser humano... mais um ser humano trabalhando dentro do contexto de uma música que a produção dela é solitária. O* beatmaker *é isso, né. Ele pega ali e faz só por si. Se o MC gostou, ele pega e grava. Ou modifica, trabalha em conjunto, igual eu gosto de trabalhar. Mas quando você coloca esses elementos orgânicos, que eu tenho mais vontade de trabalhar eles. [...] Se eu tivesse mais tempo e mais condições de gravar instrumentos orgânicos com instrumentistas, eu faria muito mais. Eu faria muito mais... mas voltado para o* rap*. Isso seria mais doido ainda. Porque na "gringa" faz-se muito isso, saca. Muito. O próprio*

> *disco do Dr. Dre, o* Compton*, se você ouvir, você vai ver que o disco está voltado mais "para banda". Tem muita coisa "na unha", saca. Isso eu acho sensacional.*

Um outro exemplo da mistura de *samples* com instrumentistas tocando ao vivo é o grupo Julgamento, no qual DJ Giffoni atua como produtor e é um dos DJs (ao lado de DJ Tobias). O grupo é uma das referências na música *rap* de Belo Horizonte, conhecido pela sua estreita ligação com a cultura Hip Hop e sua postura crítica. O Julgamento iniciou suas atividades há mais de 20 anos e já teve diferentes configurações. Ainda que conte com dois *dee-jays*, há mais de dez anos o grupo possui um guitarrista e um baixista em sua formação, que participam tanto nas apresentações ao vivo como na produção dos *beats*. Essa mistura talvez não faça sentido perante o paradigma purista, mas é plenamente possível e aceitável na perspectiva híbrida do contexto local.

Eu perguntei a Giffoni como a *performance* de um músico tocando pode contribuir na produção de um *beat*:

> **Pesquisador:** *Como a* performance *ao vivo contribui para um* beat*?*
>
> **DJ Giffoni:** *Eu acho que contribui nessa parte rítmica, de ir formando as camadas com os instrumentos, né. Tipo: monta uma bateria, já tem um ritmo ali. Põe um baixo para completar aquele ritmo. Às vezes o baixo faz uma nota que, por exemplo, o bumbo não está marcando e dá um outro ritmo, junto com o ritmo da bateria, tipo complementa. A guitarra entra fazendo uma linha... ou mesmo que seja um baixo tocado, de não ser tão cravado, pode dar um* groove *diferente... uma sonoridade que não seja tão eletrônica, por causa do timbre do instrumento. Por exemplo, eu não vejo por que programar um baixo com um som de baixo elétrico, normal, tocado, sendo que eu posso chamar uma pessoa pra vir e tocar o baixo. Eu acho que é da finalidade mesmo do instrumento no arranjo. Eu acho que contribui, pela parte de agregar uma pessoa no trabalho. Tipo: uma pessoa tocou esse violão aqui, não foi um violão [programado]. Você tá construindo, criando a música, a*

> *melodia, alguma coisa... e agregando valor à música, chamando uma pessoa para participar. Tem influência em muitas coisas, não sei se tô conseguindo explicar direito, tá meio confuso. Mas eu acho que é pela parte de... ter um instrumento e alguém ter tocado ali. Pode ser pela parte de [que] quando você toca, você passa uma emoção ali também, na hora que você está tocando. Essa emoção, eu acho que ela fica na música. Pode ser por esse lado também. Pelo lado de agregar valores, de agregar mais uma pessoa... de tudo isso.*

Apesar da retórica um pouco confusa, Giffoni elenca algumas qualidades que a *performance* de um músico pode agregar a um *beat*: complexidade rítmica, na medida em que a *performance* possibilita nuances que a diferem de um arranjo programado no *software* (não é "[...] tão cravado, pode dar um *groove* diferente"); uma riqueza timbrística, uma vez que, na visão de Giffoni, as ferramentas que emulam instrumentos, como baixo e guitarra elétricos, não soam tão apropriados como os próprios instrumentos ("[...] uma sonoridade que não seja tão eletrônica, por causa do timbre do instrumento"); a possibilidade de agregar um(a) colaborador(a) no processo de produção, que pode contribuir com opiniões, *insights* e expressões que o produtor não teria por si só, trabalhando sozinho ("Você está construindo, criando a música, a melodia, alguma coisa... e agregando valor à música, chamando uma pessoa para participar").

Uma outra evidência de que os produtores locais não enxergam o *sampling* e a *live instrumentation* como procedimentos estritamente opostos é a atitude de Clebin Quirino. O produtor, que no meu entendimento é um dos *beatmakers* locais que mais se aproxima de um comportamento purista, também faz uso frequente de elementos tocados. O músico Natanael Shadday é um colaborador assíduo nos processos de produção de Clebin, contribuindo com arranjos de guitarra, seu instrumento principal, e com baixo e teclado. Na seguinte passagem, Clebin menciona a colaboração dos músicos nos processos de produção:

> **Clebin Quirino:** *[...] na maioria das vezes, como um dos maiores parceiros do estúdio é guitarrista, eu coloco alguma [coisa] que tem a ver com guitarra, ou um tecladinho, violão, alguma coisa pra dar um suplemento a mais no instrumental.*
>
> **Pesquisador:** *Você grava alguém tocando?*
>
> **Clebin Quirino:** *Gravo. Aí não é* sample*, é orgânico mesmo, tudo gravado. Mas poucas vezes eu faço um* beat *que é uma banda inteira tocando, que todos os instrumentos são feitos com instrumentos orgânicos.*

As opiniões dos produtores locais a respeito do uso de *live instrumentation* remetem à discussão sobre o uso de instrumentação tradicional na música *rap*, evidenciado no artigo de Marshall (2006) a partir do exemplo do grupo The Roots. Em sua argumentação a favor da *live instrumentation*, Ahmir ?uestlove, baterista do The Roots, relata um episódio em que o DJ Grandmaster Flash, um dos pioneiros do Hip Hop, disse a ele: "[...] você sabe que se meus pais tivessem dinheiro para comprar instrumentos musicais para mim, então [o grupo] Grandmaster Flash and The Furious Five seria o The Roots" (MARSHALL, 2006, p. 5). Essa afirmação serve tanto para afirmar o The Roots enquanto um grupo autenticamente Hip Hop, como sugere que, *a priori*, não havia restrições a respeito da instrumentação musical que determina o gênero.

Assim como Ahmir ?uestlove, os *beatmakers* locais não enxergam o *sampling* e a *live instrumentation* como recursos opostos. E, embora grande parte dos artistas pesquisados reconheça a importância do *sampling* para a produção musical do *rap*, eles não se opõem ao uso de elementos *tocados*, ou *orgânicos*. Alguns deles, como Clebin e Giffoni, fazem parte de grupos que contam com uma formação de banda, com a presença de instrumentos como baixo, guitarra e bateria. Preto C, que afirmou que utiliza *samples* porque acha "que faz parte da história do Hip Hop", e que utilizar *samples* "é ser conservador com a ideologia", apresenta-se ao vivo com o *rapper* Neghaun e sua banda. O que parece ser importante para os produtores locais é o

modo como os instrumentos são usados na construção das músicas. Eles não impõem restrições ao uso de instrumentos tradicionais, desde que eles sejam utilizados em conformidade com as prioridades estéticas do *rap*.

O uso de instrumentação tradicional foi um elemento discutido na conversa com Eazy CDA, que inicia sua explanação sobre o tema ao ser perguntado sobre o declínio do *sampling*:

> **Pesquisador:** *Você acha que essa questão do uso de* samples *"tá" perdendo força na produção de* rap*? Ou não dá pra afirmar isso?*
>
> **Eazy CDA:** *Não "tá" não. O* rap *sempre vai estar dentro dessa onda do* sample*, ele não vai perder isso. Pode ser que hoje, com essa tendência muito mais sintética... nos* raps *a galera está tocando mais as coisas. Tem uma galera nova... nova, que eu falo, são os* beatmakers *que estão há dois, três anos produzindo, ou começando agora... a galera vem com uma escola musical bem interessante. É o que venho observando. Que aquilo que nós não tivemos naquela época, tem essa geração que teve algum contato com "música". Tocam algum instrumento, têm alguma noção de canto, isso daí eu "tô" achando muito legal. Eu gosto disso. O* rap *ficou muito engessado nessa coisa: — Oh, se não tem* sample*, não é* rap*. Teve muito disso. Porque, até então, quando você falava em* rap *com banda, dava até morte. [Falavam] que não era* rap *mais, tinha essas contradições. No Brasil principalmente, mas é porque no Brasil misturava-se muito com o* rock*, não tinha a referência da música negra em si, que era o* funk*, o* soul*, o* jazz *[...].*

Eazy afirma que a nova geração local de *beatmakers* possui mais *background* musical, "mais contato com música",[66] e, ainda, que eles "têm noção de

66 Durante as conversas, o termo "música" geralmente era empregado pelos *beatmakers* locais para se referir a três coisas: uma obra musical, que não pertence ao gênero *rap*; gêneros musicais, que não são o *rap* e a linguagem musical, entendida de maneira ampla. Isso não significa que eles não consideram que o *rap* seja música. Na verdade, eles não sentem a necessidade de justificar o *rap* enquanto música e, quando se referem a alguma obra do gênero *rap*, eles usam o termo "*rap*". Por exemplo: "você conhece aquele *rap*?" ou "eles fizeram esse *rap* uns três anos atrás".

canto". Em seguida, acusa uma certa vigilância da comunidade local a respeito do uso de *samples* enquanto um procedimento autêntico, em detrimento do uso de bandas, principalmente aqueles artistas que tinham influência do *rock*. Mais adiante em seu depoimento, Eazy utiliza o exemplo do The Roots enquanto um grupo que soube transpor a linguagem do *rap* para uma formação de banda:

> **Eazy CDA:** *Uma banda que, para mim, é uma referência boa, que é o The Roots, eles quebraram esse paradigma. Mas custaram. Tocavam em eventos tradicionais de* rap. *Mas é uma leitura de* rap *com banda. Mas para o The Roots chegar nesse ponto, de se declarar enquanto uma banda, não é convencional. Se você for pensar, é a única banda estritamente de* rap*, pensando em um cenário* mainstream*, né, que você fala e todo mundo conhece. Tem vários outros projetos, mas o que bate assim mesmo [é o The Roots].*

Assim como ?uestlove, Eazy reconhece a autenticidade do The Roots e, assim como Marshall (2006), relata o preconceito sofrido pelo grupo, devido à sua abordagem alternativa da linguagem do *rap*. O relato de Eazy vai um pouco mais além, ao citar outros exemplos de artistas do *rap* que se apresentam acompanhados por bandas:

> **Eazy CDA:** *Mas você vê hoje os shows de* rap *tradicionais, todos os caras levam bandas de apoio. Tem um show do Snoopy [Dog], que é muito foda, que ele leva banda. Tem uma turnê dele com o Dr. Dre, que eu esqueci o nome, que eles levam banda.*
>
> **Pesquisador:** *E por que você acha que eles estão levando banda?*
>
> **Eazy CDA:** *Porque compõe o cenário, enche o palco. É legal quando você enche o palco. Quando você toca em eventos grandes, para 100.000 pessoas, com estrutura muito grande, o som "chega mais", "dá mais pressão" no som. Obviamente "dá mais pressão" no som.*

Eazy ressalta o fato de que grandes artistas têm se apresentado com banda em turnês e festivais, e considera que tal formação é mais adequada a shows de grandes proporções. Por fim, ele fornece um outro exemplo de grupo bem-sucedido na proposta de tocar *rap* com banda, o Projeto Nave:

> **Eazy CDA:** *E é o* rap *também, os caras não inventam. Eles pegam o mesmo som mecânico e dobram em cima. Com* sample *ainda, em cima, eles dobram aquilo. Eles colorem, eles temperam. Uma galera que faz bem isso aqui no Brasil é o Projeto Nave.*[67] *Custou para a galera daqui chegar naquele raciocínio: — Nós vamos fazer uma releitura do* rap*, nós não vamos inventar. É uma releitura da música do artista com banda, orgânico, tocado, "na unha". Mas é a mesma música. Mesmo BPM… às vezes usando o* sampler*… os arranjos são os mesmos. Eles não misturam, eles reproduzem. Com banda. Porque na verdade o que eles [os músicos de apoio fazem] é o show do disco. Eles fazem o show do disco, não foi feito para aquilo. Eles reproduzem porque [o disco] é aquilo. Eu gosto. Mas a ideia é essa, porque não tem quem faz isso. Você entendeu agora minha colocação? Esse tipo de proposta do Projeto Nave que não tem, porque toda vez que vai para [tocar com] banda, tem essa lógica que você colocou: — Vamos alterar, não vamos reproduzir. No Brasil um dos poucos que assumiu isso de reproduzir foram eles, e ninguém mais faz. Todo mundo que vai fazer com banda sempre vai pensar em deslocar, em colocar sua personalidade, uma linguagem, temperar de outra forma. A galera falou assim: — Vamos fazer* beat*, com banda. Entendeu como que é a lógica? É fazer* beat *com banda, é isso. E eles entregaram isso muito bem. Quando eu vi eu gostei, porque não tem. Não tem quem se propõe a fazer isso, tocar "amarrado", fazer "a onda" [do* beat*], fazer uma espécie de cover mesmo.*

Eazy argumenta que os músicos do Projeto Nave "não inventam", ou seja, não modificam os arranjos dos *beats* quando fazem uma releitura das músicas. Esse exemplo reforça a visão de que o uso de músicos e instrumentação

67 O Projeto Nave (projetonave.bandcamp.com) é um grupo paulista que acompanha e colabora com diversos *rappers*. A formação do grupo nas *performances* ao vivo inclui instrumentos como baixo, guitarra e violão, assim como toca-discos e um *sampler*.

tradicional é bem-vindo, desde que se adapte à linguagem do *rap* e reforce os elementos presentes nos *beats*, assim como sua lógica cíclica e sua riqueza rítmica.

Discos, MP3 e as fontes materiais dos *samples*

Uma outra questão investigada junto aos produtores é a fonte material dos *samples*. Na concepção purista do grupo etnografado por Schloss (2014), os discos de vinil são priorizados enquanto fonte de pesquisa pelo material sonoro. No contexto local, os discos de vinil são as fontes primordiais dos excertos utilizados? Ou os produtores locais usam arquivos digitais? Debati essa pauta com alguns dos informantes.

Durante a conversa com Eazy CDA, ele dissertava sobre o fato de os produtores priorizarem *samples* advindos de músicas que, atualmente, não estão em evidência. Segundo o produtor, essa é uma característica importante da pesquisa pelos trechos. Ele prossegue seu raciocínio expondo o fato de que boa parte dos *beatmakers* de fora do Brasil privilegia a pesquisa em discos de vinil. Eazy produz o seguinte relato:

> **Eazy CDA:** *[...] raramente o – ou a –* beatmaker *"trampam" com* samples *atuais, sampleiam coisas atuais. Sempre são coisas antigas. Coisas que já estão, entre aspas, em desuso. Então são pesquisadores que buscam materiais quanto mais fora do contexto atual, midiático, mais legal. Então você vai pegar... tem gente que escuta músicas regionais... isso no mundo inteiro, viu, isso não é a título de Brasil. [Eles] Buscam músicas regionais, da própria cultura local. Procuram músicas de outras culturas, outras etnias. E sempre [buscam músicas que] já não estão sendo mais buscadas, principalmente garimpando em vinil. [Lá] fora, principalmente nos Estados Unidos, a galera que é* beatmaker *ainda busca sempre em vinil. A galera vai em discotecas, lojas de discos... não compram CDs, não baixam na internet, não "mexem" com MP3. Eles vão na fonte, pesquisam, escutam.*

Por mais que reconheçam essa tradição, os produtores locais não dão continuidade a essa prática, já que poucos deles utilizam discos de vinil. O uso de arquivos digitais, geralmente baixados da internet, é uma prática disseminada. Ao ser perguntado sobre o assunto, DJ Giffoni afirma que:

> **DJ Giffoni:** *Pode ser da internet mesmo. Por exemplo, se é uma música para eu tirar um* sample*, eu posso baixar a música na internet. Se eu a tiver em vinil, eu posso pegar o vinil e gravar... e usar.*
>
> **Pesquisador:** *Mas isso acontece com muita frequência?*
>
> **DJ Giffoni:** *De pegar [o* sample*] no vinil?*
>
> **Pesquisador:** *É.*
>
> **DJ Giffoni:** *No meu caso, não. Eu uso... agora que eu estou produzindo com* samples*, antes eu produzia mais programando. Agora, com* sample*, eu posso pegar o* sample *mesmo na internet... [é] mais pela praticidade mesmo. O mais legal, eu acho que é pegar do vinil... gravar. Isso eu acho mais legal de fazer.*
>
> **Pesquisador:** *Por quê?*
>
> **DJ Giffoni:** *Porque aí tem... além de ter aquela coisa do som do vinil... às vezes a música na internet é mais limpa, né. É uma música que às vezes vem de um CD. Mas se você pega ela do [disco de] vinil, ela já vem com uma outra sonoridade mais... mais analógica mesmo, né. Se é da internet... tem outras maneiras de fazer, né. Você pode pegar uma música mais limpa e sujar ela. Pode colocar um barulho de vinil nela.*

O que se observa na argumentação de Giffoni é que não existe preferência por uma materialidade específica. A decisão sobre a fonte material do *sample* é de ordem prática: ele retira o trecho da fonte que estiver ao alcance, a que for mais acessível. Pode ser um arquivo MP3 que o *rapper* trouxe em um *pendrive*, pode ser baixado da internet (muitas vezes das próprias redes de *streaming*) ou pode ser digitalizado a partir de um vinil, caso o produtor possua o disco (ou alguém leve o álbum para ele). O produtor valoriza o uso do vinil, especificamente, por causa de uma sonoridade mais analógica e uma sujeira, mas não enxerga sentido em se limitar

a essa prática. Ele inclusive atesta que, caso sinta vontade, um produtor pode inserir um ruído ou um filtro que simule a estática do vinil, ao afirmar que você "pode colocar um barulho de vinil nela". Isso demonstra um interesse maior na sonoridade, na textura resultante do vinil, do que na materialidade em si.

No depoimento em que expõe seu método de trabalho, Clebin Quirino relata sua opinião sobre o uso dos discos:

> **Clebin Quirino:** *Uma característica minha é usar* samples *de [discos de] vinil, então eu sempre procuro no acervo de discos que eu tenho, e até de MP3 também, não fico preso só no vinil não. Às vezes eu tenho o disco e eu baixo o MP3 para ficar mais fácil. Mas na maioria das vezes, eu gosto dessa coisa de escutar o disco, entender os trechos da música e tentar recortar, retocar o* sample *para essa* a capella *que a pessoa me apresentou.*

É interessante observar que, apesar de priorizar os discos de vinil como fonte de *samples*, Clebin afirma que também utiliza arquivos digitais ("não fico preso só no vinil, não"). Ao que parece, a praticidade e a facilidade de acesso ao suporte digital são questões que orientam as práticas locais, independentemente do valor conferido aos *samples* e discos.

Assim como Clebin, Preto C também prioriza o uso do recurso em seus *beats*. Durante a explicação de seu processo de pesquisa por *samples*, pergunto-lhe sobre a materialidade das fontes dos excertos:

> **Preto C:** *O que eu faço às vezes é o seguinte, às vezes eu pego: — Ah, vou pegar essa semana para estudar música, tendências musicais. Quero estudar hoje MPB de '50 a '70. Aí eu vou no YouTube e vou caçando as músicas de '50 a '70. Aquilo que eu vejo que pode ser útil para mim lá na frente, eu vou guardando.*
>
> **Pesquisador:** *Você salva os* links *ou você baixa o MP3?*

> **Preto C:** *Eu vou baixando os MP3 e guardo numa pasta, uma biblioteca, então ali eu sei que tem um estilo "X" de música. Aí eu vou salvando mais ou menos as pastinhas, que facilita para você criar.*

Durante a pesquisa, pude perceber que somente alguns produtores possuem acervos de discos de vinil. Alguns, como DJ A Coisa e DJ Giffoni, possuem um arquivo porque discotecam ou discotecavam com os álbuns. DJ A Coisa possui uma enorme coleção de vinis – mais de 5 mil, segundo ele –, fruto de mais de 30 anos de atuação como *dee-jay*. DJ Spider e DJ Roger Dee também possuíam um grande acervo, mas se desfizeram de grande parte dos álbuns através de vendas e doações.[68] Eles continuam usando toca-discos para discotecarem, mas utilizam equipamentos como o Serato Rane SL3, uma placa de som que media a relação entre o toca-discos e as músicas em formato digital. Essa tecnologia permite que os DJs continuem a usar os discos para tocarem e manipularem arquivos digitais, com a ajuda de um *software* de discotecagem e um disco virgem especialmente projetado para esse fim. Assim, como atesta Mark Katz (2012), o uso desse tipo de tecnologia tem sido comum entre os DJs de Hip Hop, tanto no contexto local quanto em uma escala internacional.

Clebin Quirino é o produtor local que mais se aproxima dos *beatmakers* puristas no que se refere à utilização de discos de vinil. Ele é dono de uma coleção de mais de 1500 discos. Grande parte desses álbuns pertencia a seu pai, que, além de gostar muito de ouvir música em casa nos momentos de descontração, também atuou como *dee-jay* diletante. Durante sua adolescência, Clebin complementou esse acervo, adquirindo discos de *rap* e outros gêneros da música eletrônica dançante, como *funk* carioca e *miami bass*. Atualmente, ele não compra discos com regularidade e, embora possua um comportamento semelhante ao dos puristas, ele não realiza pesquisas em lojas, sebos e outros locais onde se comercializam álbuns antigos. Quando

68 Clebin Quirino me relatou que, em 2017, recebeu de DJ Spider uma doação de cerca de 100 discos.

se restringe à materialidade do vinil, Clebin se limita à sua própria coleção. Quando expande tal restrição material, ele utiliza todo o tipo de arquivos digitais, baixados de diversos locais da internet.

No posfácio adicionado à segunda edição de *Making beats: the art of sample--based hip hop*, lançada dez anos após a publicação original, Schloss (2014) registrou o deslocamento da prioridade do suporte material:

> Nos anos noventa, a virtualmente única maneira de alguém ter uma música disponível para ser *sample*-ada era possuir o disco físico, e o único jeito de possuir o disco era ter tido o trabalho de encontrá-lo. Todo *sample* usado em uma música Hip Hop era implicitamente uma demonstração de conhecimento e esforço do produtor. [...] Em contraste, atualmente a maioria das canções estão facilmente disponíveis on-line em formato digital, e mesmo se alguém quiser encontrar o disco original em vinil, isso geralmente é mais fácil de se conseguir on-line com pouco tempo de pesquisa [...].
>
> Como a internet ofereceu métodos cada vez mais simples de se adquirir música rara – geralmente de graça – os produtores começaram a ver que é tolice negar a si mesmos esse fácil acesso à música que eles gostavam apenas pela questão de manter um princípio filosófico. Isso foi especialmente verdadeiro para uma geração mais jovem de produtores que emergiram na era da internet, e já utilizavam essas ferramentas antes que começassem a produzir. Uma coisa é esperar que alguém mantenha sua devoção a uma coleção de discos já existente; outra coisa é esperar que eles joguem fora uma música que eles já tenham, simplesmente porque não está em vinil. Enquanto é verdade que muitos produtores ainda se atenham às velhas normas, tal posição hoje em dia é vista mais como uma escolha

> individual do que um princípio coletivo (SCHLOSS, 2014, p. 204, tradução nossa).

Os apontamentos de Schloss (2014) a esse respeito condizem com a realidade local. A pesquisa de campo me permitiu atestar tal deslocamento de prioridades. A sonoridade do vinil é esteticamente relevante, uma vez que, frequentemente, os produtores adicionam o ruído (ou textura) do vinil às suas produções. Entretanto, é praticamente impossível escapar da praticidade e do fácil acesso proporcionados pela internet e pelos diversos formatos de áudio digital. Os produtores que ainda possuem discos de vinil não se limitam a samplear somente esse acervo, e cotidianamente utilizam *samples* retirados de arquivos digitais. O advento de tecnologias digitais também se faz notar nas *performances* dos DJs, que se abrem a controladores MIDI, aparelhos CDJ e à integração entre arquivos MP3 e os discos, através de tecnologias como o Serato Scratch Live, um sistema de *software* e *hardware* que permite que os DJs toquem arquivos digitais de áudio armazenados em seus *laptops*, usando os toca-discos como controladores.

Foi possível observar que os produtores e *beatmakers* locais possuem uma postura híbrida em relação ao uso de *samples*. Ao mesmo tempo em que misturam outras ferramentas com os trechos, eles não abandonam a técnica por completo, uma vez que o *sampling* continua fazendo parte dos procedimentos de produção. Um segundo deslocamento em relação ao comportamento purista é o uso reduzido de discos de vinil como fonte de *samples*. Por fim, as informações apresentadas pelos produtores indicam que esse grupo também possui um posicionamento diferente em relação ao uso de *live instrumentation* nas produções. Alguns deles até mesmo tocam alguns instrumentos e gravam sua *performance* na produção dos *beats*. Muitos deles ampliaram seus conhecimentos musicais ao longo do tempo, procurando informações sobre teoria da música, técnicas e ferramentas de produção musical. Tal fato talvez ajude a entender as razões pelas quais tais produtores utilizam poucos *samples* em seus *beats*. Todavia, observado

de maneira isolada, ele não ajuda a explicar as razões pelas quais esses profissionais ainda usam essa técnica (mesmo que em uma medida reduzida). Tampouco justifica as razões pelas quais alguns produtores locais, como Clebin Quirino e Preto C, utilizam o *sample* como elemento fundamental em suas produções. Diante dessa diversidade de posicionamentos e possibilidades, uma pergunta ainda se mantém: por que os produtores locais continuam a usar *samples*? Esse questionamento guia a terceira parte deste capítulo.

Por que usar *samples*?

Ao longo do trabalho, sempre que tive a oportunidade, perguntei aos produtores quais motivos os levavam a usar *samples*. As respostas variavam muito entre si, expondo razões simbólicas, pragmáticas e estéticas. A partir das respostas dos produtores, da escuta de suas criações e da observação de alguns processos de produção, pude levantar algumas justificativas para o uso de *samples* entre os produtores locais. Foi possível identificar três motivos que os impelem ao uso dessa técnica: inabilidade (ou falta de interesse) em lidar com instrumentos musicais tradicionais, aderência ao *sampling* em virtude de uma escolha estética e interesse em uma modalidade de produção específica proporcionada pelo *sampling*, que envolve habilidades e um manuseio específico do material musical. Pretendo discutir com mais profundidade cada uma dessas justificativas daqui em diante.

"Eu não toco nenhum instrumento musical"

A primeira razão que eu gostaria de evidenciar envolve uma questão de prática (e *performance*) musical. Trata-se uma justificativa pouco acessada pelos informantes. O único que alegou tal motivo foi Clebin Quirino, que argumentou da seguinte maneira:

> **Clebin Quirino:** *[...] outra característica que eu acho que me leva a querer gostar de* samples *é porque eu não toco [nenhum] instrumento*

> *musical. O único instrumento musical que eu toco é toca-discos. Arrisco uma nota ou outra, dentro do estúdio, mas não sou um instrumentista que pega um instrumento, alguém canta e eu consigo acompanhar. Então, assim... eu tenho essa deficiência... que eu ainda não sanei, não sei quando que eu vou sanar... não sei também se eu quero sanar. E o* sample *me dá toda essa possibilidade de eu não saber tocar nada mas conseguir tocar um* sample *com características que me agradem, e conseguir chegar em uma música que me agrada. Então, eu me considero um instrumentista de* sample*, tocador de* sampler*, e um tocador de disco. Acho que é isso.*

Nesse depoimento, Clebin afirma que um dos motivos que o leva a usar *samples* é o fato de ele não saber tocar nenhum instrumento. Ele declara que: "arrisca uma nota ou outra dentro do estúdio", talvez se referindo ao fato de tocar o teclado MIDI para criar alguns arranjos de instrumentos, como baixo elétrico e sintetizadores, em suas produções. Entretanto, reitera sua inabilidade em manipular instrumentos musicais, afirmando que não é capaz de acompanhar outro músico ou cantor: "não sou um músico que pega um instrumento, alguém canta e eu consigo acompanhar". Nesse sentido, o sampleamento seria uma alternativa que o permite manipular os sons e elementos musicais para construir *beats* e produzir música. Ainda nesse trecho da conversa, com frases fragmentadas que sugerem um momento de reflexão, ele questiona se isso seria uma deficiência e se ele teria interesse em saná-la. Clebin deixa essa conclusão em aberto, mas prossegue confirmando que o uso de *samples* o permite expressar-se musicalmente ou "chegar em uma música que [lhe] agrada". Por fim, longe de diminuir sua condição de artista musical pelo fato de não tocar nenhum instrumento, ele se intitula um "tocador de *sample*, e um tocador de disco".

Como mencionado anteriormente, nenhum outro *beatmaker* justificou sua opção pelos *samples* dessa maneira. Grande parte daqueles que colaboraram com a pesquisa procurou informações sobre ou estudou informalmente os conceitos, termos e instrumentos da música popular ocidental.

Até mesmo Clebin o fez, ao procurar informações básicas sobre harmonia com Natanael Shadday e tomar aulas particulares de canto com Moysés Duarte.[69] Ao longo de suas trajetórias, os produtores musicais sentiram a necessidade de buscar por esse tipo de conhecimento musical. Embora alguns deles saibam tocar instrumentos musicais, como Eazy (baixo e violão), Dica (bateria) e Giffoni (*derbak*), acredito que exista um interesse maior por questões da estrutura musical ampla, como a harmonia, o arranjo e a estruturação, em detrimento de um interesse pela prática específica de um instrumento ou de se tornar um instrumentista. Talvez essa justificativa de Clebin seja a contraparte dos motivos apresentados pelos outros produtores quando discutimos o uso de elementos tocados. Da mesma forma que a necessidade de "saber mais de música, de harmonia" seria algo que impele os produtores a utilizar menos *samples*, o fato de Clebin não tocar nenhum instrumento musical – além de *samples* e toca-discos – o mantém apegado aos *samples*, uma vez que tal técnica o permite "chegar em uma música que [lhe] agrada", mesmo sem "saber tocar nenhum instrumento".

Ainda que tal habilidade possa ser útil, as atividades de produção não demandam, necessariamente, um alto nível de *performance* instrumental. Outro motivo que contribui para diminuir o interesse pelo aprofundamento dos estudos em *performance* é que um *beatmaker*, enquanto tal, quase nunca se apresenta ao vivo. Trata-se de uma espécie de convenção, no sentido conferido por Becker (2010), no universo da música *rap*. Não existe a necessidade de se tocar, ou montar, os *beats* durante os shows. Não haverá nenhum estranhamento, por parte do público, caso um DJ ou o próprio *rapper* aperte um botão e simplesmente coloque o *beat* para tocar. Obviamente que o público valoriza uma apresentação em que o DJ intervém no *beat* e participa ativamente da construção musical do espetáculo. Entretanto, já vivenciei inúmeros shows em que os *rappers* "soltaram

69 Moysés Duarte é um cantor de Belo Horizonte que gravou um álbum no estúdio Produto Novo em 2016 e ministrou aulas de introdução ao canto a Clebin.

os *beats*" e começaram a cantar, sem provocar atitudes de reprovação na plateia.

Dos produtores pesquisados, alguns se apresentam como DJs, seja discotecando ou como parte de um grupo (Spider, Giffoni, Clebin, A Coisa, Preto C e Dica Beats). Outros também são *rappers*/cantores (Eazy CDA e Clebin) e se apresentam regularmente. Clebin Quirino manipula alguns *samples* e efeitos sonoros nos *shows* de seu grupo, o Coletivo Dinamite. O único produtor pesquisado que se afasta dessa convenção é Preto C, que manipula os trechos musicais ao vivo, juntamente a uma banda, nas apresentações do *rapper* Neghaun. Durante os shows, ele manuseia os *samples* em tempo real, às vezes de maneira análoga ao arranjo original dos *beats*, mas também modifica o fraseado rítmico e insere elementos que originalmente não faziam parte da música.[70] De toda forma, a função do *beatmaker* na cadeia produtiva do *rap* demanda uma habilidade para lidar com a estruturação musical ampla, independentemente de uma habilidade de *performance*. Nesse sentido, profissionalizar-se para atuar como um instrumentista seria um salto para outro nicho, outra esfera de atuação, o que pode ser economicamente (ou artisticamente) inviável.

Sampling enquanto uma escolha estética

Outro motivo que estimula os produtores locais a utilizarem *samples* é de ordem estética. A opção pelo sampleamento passa pela sonoridade resultante da composição através da manipulação de excertos provenientes de outras obras musicais. Déon (2011, p. 286, tradução nossa) afirma que: "[...] acima de tudo, o trabalho sobre o som, sobre a qualidade e as características sonoras de uma peça, parece ser uma prioridade para esses artistas".

É comum ouvir referências, por parte dos produtores, à sonoridade "suja e quebrada" proporcionada pelo *sampling*. A utilização de fragmentos de

70 Um exemplo dessa tendência, que ainda não é muito difundida no *rap* nacional, é o já citado Projeto Nave (projetonave.bandcamp.com). Um dos instrumentistas da banda manipula um MPC em tempo real, inserindo e manipulando os *samples* durante as músicas.

outras obras musicais resulta em uma estética rústica, feita a partir de timbres complexos, muitas vezes formados por uma mistura de objetos sonoros. Déon (2011) faz o seguinte apontamento sobre um *sample* utilizado pelo produtor americano Q-Tip, na faixa "What Really Goes On",[71] do grupo A Tribe Called Quest:

> Não é o som de um acorde de piano que você ouve, mas um som muito mais complexo, que seria impossível obter com instrumentos acústicos. Isso é extremamente importante para a estética dessa música (DÉON, 2011, p. 290, tradução nossa).

Kistner (2006) também atesta o interesse dos produtores pelos atributos estéticos do material sampleado:

> Muitas vezes, o *sample* é utilizado devido aos seus atributos estéticos, à sua sonoridade. Isso significa dizer que, frequentemente, não é(são) seu(s) significado(s) que importa(m), a intenção não é acessar nenhum significado de maneira conotativa. A intenção é utilizar a textura, a sonoridade. Dessa maneira, é raro que um *sample* seja completamente destituído de um valor conotativo, entretanto, como descrito acima, ele frequentemente possui um forte valor estético também. Essa interpretação de um *sample* propõe, então, que alguns trechos unem textos hospedeiros a textos-fonte (e outros textos hospedeiros que usam a mesma amostra) não necessariamente de modo ideológico, mas acima de tudo estético (KISTNER, 2006, p. 118, tradução nossa).

71 WHAT really goes on. Intérprete: A Tribe Called Quest. [*S. l.*]: Zomba Recording LLC, 1996. Vinil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=07428hCoBLQ. Acesso em: 29 nov. 2017.

Schloss (2014) sintetiza alguns dos recursos disponíveis somente para quem trabalha com *samples*, e que permeiam a estética oriunda dessa modalidade de criação:

> [...] os produtores que se baseiam em *samples* possuem muitas opções disponíveis para expressarem suas preferências estéticas que não estão abertas aos músicos, que usam instrumentação *ao vivo*. Isso inclui a habilidade de justapor as características de diferentes ambientes de gravação, a repetição exata de notas individuais (em termos de dinâmica, ataque, e assim por diante), e a organização de sons em padrões que seriam difíceis ou impossíveis de tocar ao vivo devido às condições físicas de um instrumento acústico (SCHLOSS, 2014, p. 150, tradução nossa).

Além da fusão de sons de vários instrumentos, os *samples* também carregam características do ambiente em que foram gravados, assim como particularidades – muitas vezes imperceptíveis – de seu processo de produção musical. Periféricos, como compressores e *delays*, podem modificar os atributos de um som e, de certa forma, funcionar como um demarcador do estilo de certos produtores e estúdios. Certas mesas de som e microfones são vistos, por técnicos e artistas, através de um prisma quase místico, que lhes confere um sentido de agência que determina um subgênero ou uma época.

Foi possível detectar, entre os produtores locais, que a opção pelos *samples* envolve a escolha por uma sonoridade específica dentro da diversidade de estilos do gênero *rap*. Ao longo da pesquisa de campo, pude perceber essa hipótese através da discussão sobre duas tendências de produção musical: o boom bap e o *trap*. Em diversas ocasiões, o uso de *samples* foi citado como uma das caraterísticas ou, simplesmente, conectado ao estilo boom bap. Essas categorias começaram a surgir em frases como: "eu gosto mais de uns

beats boom bap"; "quem me procura é quem curte uma onda mais boom bap"; ou "eu uso este *plug-in* para fazer *trap*".

Inicialmente, não havia um interesse específico sobre o boom bap, muito menos sobre o *trap*, nos roteiros das entrevistas. Contudo, à medida que esses conceitos começaram a ser frequentemente abordado nas conversas, incluí perguntas sobre tais estilos de criação, no intuito de aprofundar o debate sobre a conexão entre o *sampling* e modelos de produção. Além das conversas com os informantes, procurei outros indícios dessa discussão e encontrei uma matéria no *site* Bocada Forte que discutia a dicotomia entre as duas tendências:

> Há alguns anos, o conflito era entre o *rap* chamado *gangsta* versus o *rap* chamado de *underground*, o primeiro muito contundente e extremamente questionador, relatando situações que acontecem na periferia, como criminalidade, violência policial e drogas; já o segundo falava de sentimentos, de situações de rolê, de skate, e muitas vezes também de violência policial e drogas, só que de uma forma diferente.
>
> Nos dias atuais, percebemos um novo conflito no *rap* brasileiro, dessa vez com relação ao estilo de cantar *rap*, a famosa briga boom bap versus *trap*. O boom bap é um estilo de batida clássica do *rap*, originária do *soul* e do *funk* em forma de *loop*, foi e ainda é responsável pelos maiores clássicos da história do *rap* mundial. Grandes produtores, como DJ Premier, Pete Rock, 9th Wonder, J Dilla, entre outros, marcaram a cena com o estilo de bateria que transcende o *rap* e pode ser percebido em diversos outros estilos musicais.
>
> Já o *trap* surgiu no decorrer dos anos 1990, mas só deu uma grande repercussão após 2008/2009. É um estilo de instrumental geralmente com um BPM

> (batidas por minuto) menor que o boom bap, possui um bumbo com um grave mais potente (808) e caixa mais fraca, geralmente *clap*. Outra característica do instrumental *trap* é que em sua minoria é feito uso de *sampler*, deixando mais evidentes sons de efeitos, sirenes e repiques de chimbal e bateria. Produtores como Lex Lugger, DJ Khaled, entre outros, têm se destacado nesse estilo (DJ NEEW, 2017).[72]

Outra referência encontrada, que reforça a presença das categorias boom bap e *trap* na discussão estética da comunidade do *rap*, foi a publicação no *site* Vish Mídia, que indicava uma série de produtores de *rap* que, segundo o *site*, estavam despontando em 2015. Por diversas vezes, o *post* usa os dois termos para descrever os estilos dos *beatmakers*, em frases como: "TH é mais um nome entre nós para se observar, o *beatmaker* do grupo Primeiramente mostrou todo o seu talento nesse ano, com variações entre o boom bap e o *trap*, o cara é um dos nomes do cenário nacional". Um outro exemplo de uso dessas categorias pelo mesmo *site* envolve o produtor belo-horizontino Coyote Beats:

> Coyote Beats revive o boom bap de maneira sofisticada. O *beatmaker* mineiro vem mostrando serviço sem igual neste ano. Em diversas produções para o DV tribo, o produtor expõe todo seu talento, e dando a cara que o boom bap ainda se manterá em pé (VISH MÍDIA, 2015).[73]

72 DJ Neew. *Trap* x boom bap, onde está o verdadeiro *rap*? *Bocada Forte*, [*s. l.*], 21 jan. 2017. Entrevistas. Disponível em: https://www.bocadaforte.com.br/materias/entrevistas/trap-x-boom-bap-onde-esta-o-verdadeiro-rap. Acesso em: 18 jun. 2018.

73 25 PRODUTORES que você deve conhecer os trabalhos em 2016. Vi$h Midia, [*s. l.*], 20 dez. 2015. Disponível em: https://www.vishmidia.com.br/2016/12/25-produtores-que-voce-deve-conhecer-os.html. Acesso em: 27 nov. 2017.

A seguir, apresentarei definições locais dos dois conceitos e também explicitarei a conexão entre o *sampling* e a sonoridade do *rap* boom bap.

O boom bap

O termo "boom bap" se refere a um estilo de produção de *beats* proveniente da costa leste dos Estados Unidos. Os *beats* no estilo boom bap se caracterizam pelo uso dos tambores bumbo e caixa bem evidentes e pelo uso constante de *samples*. Trata-se de um tipo de produção relativamente simples, com uso frequente de timbres de bateria acústica, extraídos de *drum breaks* de bandas de *soul* e *funk*, assim como outros trechos de músicas de grupos das décadas de 1960 e 1970. Os *beats* boom bap possuem BPMs que geralmente variam entre 80 e 96. Não se usam muitas camadas de *samples*, como é o costume de produtores como o Bomb Squad.[74] Geralmente, usa-se um ou dois excertos para compor camadas não percussivas, que podem ser picotadas e embaralhadas, ou simplesmente justapostas em *loop*. No Brasil, às vezes usa-se a grafia "bum bep". O termo é usado para evocar a sonoridade clássica da música *rap*, especialmente artistas de Nova Iorque, como Wu Tang Clan, Boogie Down Productions, e Mob Deep.

DJ Giffoni tentou definir o estilo durante nossa conversa:

> **DJ Giffoni:** *Ele marca uma época. Pra mim, é um ritmo que é o seguinte: uma das coisas que define eu acho que é isso, [o fato de] eles usarem esses* drum breaks *e reprogramarem e tal... então a bateria tem esse timbre de bateria tocada, de bateria acústica, só que reprogramada. Ele tem, geralmente, um* sample *ou algum instrumento que ele repete. Pode ser em um compasso, ele repete de um em um compasso, ou ele repete de dois em dois compassos. Pode ter a harmonia mais curta ou mais longa, mas ele tem esses elementos [que] geralmente*

74 O Bomb Squad foi um grupo de produtores musicais de *rap*, que utilizaram *samples* ostensivamente na produção de seus *beats*. O coletivo foi responsável pela produção de diversos discos do grupo Public Enemy e outros artistas. O Bomb Squad possuía um estilo de produção que se baseava em colagens extremamente complexas, realizadas a partir de inúmeros *samples*, advindos das mais variadas fontes.

> *são* samples. *E a bateria, ela tem um ritmo que ela repete, sabe? Ela não é muito quebrada. Ela dá uma sensação de continuação. E isso eu acho que define muito o boom bap, pelo menos pra mim. [...] O povo fala que é a época de ouro do* rap*, a* golden era*, "num-sei-o-que" e tal... mas eu acho que é porque... eu acho que o* rap *se expandiu muito nessa época e tal... então, tipo assim... as baterias de boom bap, pra mim, elas têm essa característica de não ser muito quebrada. Porque se ela for quebrada ela não dá essa sensação de continuação, sabe? Se ela tem... [faz um exemplo de bateria com boca]. Ela tem essa coisa de continuação. Agora, se ela é... [faz uma bateria mais "quebrada" com a boca], já é um pouco diferente. Então, eu acho que isso é uma característica do boom bap.*

Em seu depoimento, Preto C volta atrás na história e vai até a música *funk* e à contribuição dos *samples* advindos dos *breaks* de bateria para a constituição da sonoridade boom bap:

> **Pesquisador:** *O que você chama de boom bap quando você usa esse termo?*
>
> **Preto C:** *Boom bap, pra mim, é James Brown.*
>
> **Pesquisador:** *Boom bap?*
>
> **Preto C:** *James Brown. Estilo James Brown de fazer música. Dobra de bumbo, dobra de caixa, bem marcadinho. O boom bap, ele é marcado, igual a gente conversou. Isso pra gente é boom bap. E as batidas serem* punch*, né. Socado [ele soca a palma de uma mão com a outra fechada].*
>
> **Pesquisador:** *"Na cara"?*
>
> **Preto C:** *"Na cara". Isso pra mim é boom bap.*
>
> **Pesquisador:** *Dobra de bumbo, dobra de caixa, é quando você usa duas vezes o mesmo timbre?*
>
> **Preto C:** *[...] Isso é uma referência do* soul*, porém mais atacado, mais na cara. A caixa é praticamente no mesmo volume do bumbo, entendeu. E o chimbal sequenciado [ele imita a linha rítmica do chimbal em colcheias com a boca]. Isso pra mim é boom bap. A forma de cantar*

> *é até mais agressiva. Isso eles chamam de boom bap: — Ah, faz um boom bap.*
>
> **Pesquisador:** *Você acha que o boom bap "tá" mais na bateria ou "tá" na produção como um todo?*
>
> **Preto C:** *Na bateria.*
>
> **Pesquisador:** *É a linha da batera?*
>
> **Preto C:** *É a forma de fazer a bateria. Porque o* beat*...*
>
> **Pesquisador:** *Tipo: tu-du pa, tu-du pa? [eu reproduzo a sequência com um "*beatbox*"].*
>
> **Preto C:** *É. Isso é boom bap pra mim. É do* soul.
>
> **Pesquisador:** *E você acha que muita gente aqui da cena usa essa expressão boom bap para diferenciar de outros estilos?*
>
> **Preto C:** *Não. Muita gente não sabe o que é boom bap, na minha concepção... hoje eles diferenciam isso como* rap underground.
>
> **Pesquisador:** *Você está falando dos mais novos ou de todo mundo?*
>
> **Preto C:** *Os mais novos, que eu vejo até em nível nacional, quando a música é boom bap, eles falam que é* underground. *Som* underground. *Porque não está na linha do* [rap] *comercial. O* trap *é mais comercial do que o boom bap, aí o cara entende que [boom bap] é* underground.

O produtor conecta o boom bap à abordagem dos arranjos de bateria de James Brown e de outros artistas de *funk/soul*, argumentando que tais artistas influenciaram as linhas de bateria dos *raps* boom bap em relação ao timbre e aos padrões rítmicos. No final de sua fala, Preto C cita um exemplo em que as duas categorias (boom bap e *trap*) são utilizadas de modo dicotômico. Além de dizer que a geração mais nova não conhece o boom bap apropriadamente, ele afirma que o estilo, hoje em dia, é visto como alternativo, enquanto o *trap* representa o que está em evidência, o que é mais comercial. Dica Beats também associou as duas sonoridades de maneira quase oposta. A conversa sobre boom bap e *trap* surgiu quando perguntei sobre os *softwares* que ele utiliza para produzir. Dica utiliza dois aplicativos diferentes, e ele aciona as duas categorias para justificar essa opção:

Pesquisador: *Qual ferramenta você usa pra produzir?*

Dica Beats: *Eu uso o Cubase e o Logic.*

Pesquisador: *O que você faz em cada um deles?*

Dica Beats: *O Cubase, com ele eu uso mais pra fazer boom bap, "bota fé"?*

Pesquisador: *Tipo, quando você vai fazer uma música que a sonoridade é mais boom bap você faz no Cubase. E quando é mais* trap *você faz no Logic?*

Dica Beats: *É, no Logic.*

Pesquisador: *Por causa dos recursos que tem em cada [um]?*

Dica Beats: *As ferramentas... cada programa tem suas ferramentas específicas. Aí eu acho que é bom saber um pouquinho de tudo.*

Pesquisador: *Toda vez que a galera fala boom bap para mim, eu torno a perguntar: como é uma sonoridade mais boom bap?*

Dica Beats: *Então... para mim, é tipo aquele old school, que... é anos 90 até 2000, "bota fé"? Acho que até o timbre ajuda a lembrar.*

Pesquisador: *Como que é o timbre?*

Dica Beats: *É aquele [faz um* beat box *imitando a linha de bateria]: bum, pá, sabe? Meio seco.*

Pesquisador: *Na cara, seco...*

Dica Beats: *É.*

Pesquisador: *E você acha que tem uma linha de bateria que repete nessas produções de boom bap?*

Dica Beats: *Ah, eu acho que é tipo "bum, pa" mas depende, né. Tem tipo umas variações que também dá umas... tipo: "tum, tum, tá... tss. tum, tum, tá", por exemplo. vai variando e cada ritmo vai dando... sei lá, um suíngue, uma identidade na música e cada música fica diferente, né. Mas eu acho que a base é isso: "tum, tá. tum-tum, tá".*

Pesquisador: *E esse termo, muitas pessoas o usam para falar disso?*

Dica Beats: *Dessa sonoridade?*

Pesquisador: *É. Quem que usa esse termo com mais frequência?*

Dica Beats: *A galera que... os MCs de batalha... os DJs também usam.*

> **Pesquisador:** *Para se referir a esses* beats *que se parecem mais com os* [beats] *anos 90[...].*
>
> **Dica Beats:** *É. [Pra se distinguir] desses mais atuais. Acho que ficou um pouquinho eletrônico, né.*
>
> **Pesquisador:** *E como seria essa sonoridade mais* trap*?*
>
> **Dica Beats:** *O* trap *é tipo uma bateria [Roland] 808, né, que eles usam. E os instrumentos têm uns orgânicos, uns pianos, mas a maioria... tem uns até muito eletrônicos. Uns sintetizadores, eles usam muito, tipo uns timbres meio assim, sabe, meio eletrônicos.*
>
> **Pesquisador:** *E os MCs estão preferindo esse tipo de produção, hoje em dia?*
>
> **Dica Beats:** *Aqui, a gente trabalha com essa vertente mais underground... e os MCs já são meio assim, é mais boom bap. Mas lá fora, se você quiser que as pessoas ouçam mais o seu som, ouçam seu som lá fora, tem que ser um* trap*, porque eles não escutam muito os boom baps.*
>
> **Pesquisador:** *"Lá fora" significa fora de BH?*
>
> **Dica Beats:** *Não, fora do Brasil.*
>
> **Pesquisador:** *"Na gringa", a galera está mais nessa onda?*
>
> **Dica Beats:** *É mais* trap*.*
>
> **Pesquisador:** *Mas ainda assim, os MCs daqui ainda te pedem muito essa referência do boom bap?*
>
> **Dica Beats:** *Sim. Que é tipo o* underground*, né. Pode estar rolando uma coisa nas rádios, mas é o gosto pessoal, né... a gente gosta mais, e se identifica com essa época.*
>
> **Pesquisador:** *Eles associam com essa onda do* underground*.*

Dica Beats e Preto C associam o boom bap a uma vertente alternativa, ou *underground*, dentro do *rap*. Preto C acredita que a nova geração de artistas utiliza o termo "*underground*" para se referir a *raps* com uma sonoridade boom bap. Segundo ele, "[...] os mais novos, [...] quando a música é boom bap, eles falam que é *underground*". Dica Beats, por sua vez, exemplifica a afirmação de Preto C, ao intercambiar os dois termos em: "Aqui, a gente

trabalha com essa vertente mais *underground*... e os MCs já são meio assim, é mais boom bap", e "Que é tipo o *underground*, né".

A resposta do *rapper*/MC PDR Valentim consegue, ao mesmo tempo, elencar as características distintivas do boom bap e acessar um uso corrente das categorias, que as coloca de lados contrários, ladeadas a estilos opostos, como "alternativo *versus* comercial", "clássico *versus* contemporâneo" e "*samples versus* sintetizadores":

> **Pesquisador:** *O que é boom bap para você?*
>
> **PDR:** *Cara, talvez boom bap seja um estilo de produzir* rap *muito característico de uma determinada época, que eu acho que nessa época a gente não entendia, não chamava isso assim, mas que hoje a gente chama. Mas é isso. Eu entendo o boom bap dessa forma: uma forma de samplear, de produzir, que talvez use determinados timbres, e uma música com uma força muito característica do* rap *produzido nos anos 90.*
>
> **Pesquisador:** *Que elementos que o boom bap geralmente tem?*
>
> **PDR:** *Eu acho que é aquele bumbo mais encorpado, a música, ela tem essa coisa de ter esse* groove *clássico do* rap*, que é muito da referência do* soul *e do* funk *mesmo, sacou. E que tem aquela divisão clássica dentro daquele tempo de compassos de quatro ali, tipo nessa pegada, com as rimas sempre na cabeça da frase. Eu acho que é muito isso. E aí a gente diferencia o que não é boom bap... tipo assim, hoje, talvez o boom bap é o que não é* trap*. Mas talvez não seja necessariamente isso na prática, de verdade. Porque tem outras formas de fazer* rap*, tem* breakbeat *com MC cantando, tem outras coisas que não são necessariamente isso que a gente entende como boom bap. Mas eu acho que hoje é tipo isso: quando não é* trap*, é boom bap, sacou?*

No final de sua resposta, PDR chama a atenção para um uso generalizante e raso do termo "boom bap". Segundo seu raciocínio, em uma espécie de simplificação corrente entre os agentes do contexto local, tudo que não é *trap* seria boom bap. Vale lembrar que o MC não se refere ao modo como

ele particularmente usa o termo, mas a um emprego geral e cotidiano da palavra.

Clebin afirma que aqueles cujas referências musicais remetem ao *rap* dos anos 1990 têm preferência pela estética boom bap, e por isso tendem a demandar o uso de *samples*, como uma das formas de se aproximar desse tipo de sonoridade:

> **Clebin Quirino:** *Eu acho que a galera ainda é muito referente aos anos 90... de produção de* rap *internacional. Porque [são] as músicas que chegaram para a gente nos anos 90 e no início dos anos 2000... com esses produtores que são mais famosos. Por exemplo, discos do Wu Tang Clan, do Mos Def, do Commom, do Dilated People, do KRS-One... são bem carregados, são discos que são bem carregados de* samples*, né. E a galera gosta muito desse tipo de disco... dos anos 90, que traziam essa referência. Então eles querem que suas músicas se aproximem disso. E acham que, sampleando, eles vão chegar a esse [resultado].*

Em outra conversa sobre *samples* e boom bap, Clebin reafirma que a opção por essa estética está ligada às referências pessoais dos produtores, e que tal escolha também é parte da experiência de uma dada geração de artistas e do público:

> **Pesquisador:** *Você acha que muita gente tem essa referência do boom bap aqui em BH?*
>
> **Clebin Quirino:** *Tem, muita gente... assim, a galera mais velha. A galera mais nova está recorrendo a outras características que não essa. A galera que escutou* rap *nos anos 1990 [gosta de* rap *boom bap]. A galera que escutou* rap *nos anos 2000 já tem outra referência do que é legal, do que é gostoso de escutar. Mas a turma que mais me procura para produzir, é a galera que escutou muito* rap *dos anos 90. Então a galera gosta mais desse tipo de referência. E eu também gosto.*

O emprego do termo "boom bap" no contexto local evoca, ao mesmo tempo, um estilo de produção de *beats*, uma sonoridade e uma diferenciação simbólica entre modos de recepção do gênero. Enquanto estilo de produção, o boom bap privilegia *samples* de bateria acústica e o uso de trechos de músicas, geralmente muito segmentados, para compor os elementos melódicos do *beat*. O boom bap também favorece a presença dos elementos da bateria, que frequentemente estão proeminentes na mixagem. Ademais, o arranjo da bateria lembra os padrões de *funk* e *soul*, presentes nos *breaks* apropriados pelos produtores nos primórdios do Hip Hop. Ao mesmo tempo, o boom bap é conectado a um dado momento do gênero, especialmente a década de 1990, que, apesar do declínio da utilização de *samples*, ainda utilizava esses elementos de maneira recortada e rearranjada por meio de colagens (uma técnica conhecida como *chopping*).[75] Por fim, o boom bap compõe o debate sobre a atual recepção e consumo da música *rap*, na medida em que funciona como uma categoria que se opõe ao *trap*, um estilo contemporâneo de produção que se afasta abertamente do *rap* de outras épocas, e representa a opção da geração mais nova que escuta e faz *rap*.

O *trap*

O *trap* é um estilo de produção contemporâneo, originado em Atlanta, no sul dos Estados Unidos. O nome é uma referência às *trap houses*, construções abandonadas nas quais os traficantes se encontravam para processar e vender drogas. Festas também eram organizadas nesses locais. A sonoridade do *trap* evoluiu ao longo da década de 1990, a partir das produções do grupo Three Six Mafia e de produtores da região. Porém, o estilo começou a alcançar maior visibilidade no final dos anos 2000, a partir de trabalhos como os dos *rappers* T.I., Gucci Mane e Waka Flocka Flame.

75 No final deste capítulo, detalharei o *chooping* enquanto um modo caracerístico de manipulação dos *samples*.

Hoje, o *trap* é a tendência dominante no *rap mainstream*. Artistas do gênero na cena local,[76] no Brasil[77] e em diversos lugares do mundo[78] têm cantado sobre instrumentais baseados nessa característica. Os *beats* de *trap* possuem um andamento mais lento, variando entre 70 e 80 BPM. Geralmente, utiliza timbres da bateria Roland TR-808, assim como diversos sons de sintetizadores com uma característica sombria, soturna. Outra característica predominante é a utilização constante de frequências subgraves no bumbo da bateria e nas linhas de baixo. O tipo de programação de bateria também se diferencia acentuadamente dos *beats* boom bap. Utiliza-se uma marcação de chimbal desdobrado, baseada em semicolcheias e tercinas, com uma frequente variação, através da inserção de notas mais rápidas (fusas e semifusas) ao longo da marcação das semicolcheias, resultando em sensação de chocalho ou "tssss".

No depoimento citado anteriormente, Dica Beats já havia enumerado alguns elementos do estilo *trap*. Segundo ele, o "*trap* é tipo uma bateria [Roland] 808, né, que eles usam. E os instrumentos têm uns orgânicos, uns pianos, mas a maioria… tem uns até muito eletrônicos. Uns sintetizadores, eles usam muito, tipo uns timbres meio assim, sabe, meio eletrônicos".

DJ Giffoni também discorre sinteticamente sobre a sonoridade do *trap*. Assim como Dica, ele repete a menção aos timbres de bateria e finaliza exemplificando elementos do boom bap que o diferenciam do estilo de produção do *trap*:

76 O trabalho mais recente do *rapper* belo-horizontino Gustavo Djonga, *O Menino que Queria ser Deus* (2018) é um dentre muitos exemplos: JUNHO de 94. Intérprete: Djonga. *In:* O MENINO que queria ser Deus. Djonga. [*S. l.*]: Ceia, 2018. CD, faixa 2. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=hTUEjPmX0tE. Acesso em: 14 abr. 2018.

77 Faixa produzida pelo duo Tropkillaz para Cachorro Magro, projeto do *rapper* Shawn (RJ) voltado à sonoridade *trap*: BANG. Intérprete: Cachorro Magro. *In:* O INFERNO do Cachorro Magro. Cachorro Magro. [*S. l.*]: Buum/Skol Music, 2015. EP, faixa 6. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=anZnCdaKKTk. Acesso em: 26 jun. 2018.

78 Kendrick Lamar, atualmente um dos *rappers* americanos de maior visibilidade: DNA. Intérprete: Kendrick Lamar. *In:* DAMN. Kendrick Lamar. [*S. l.*]: Interscope Records, 2017. CD, faixa 2. www.youtube.com/watch?v=NLZRYQMLDW4. Acesso em: 26 jun. 2018.

> **DJ Giffoni:** *[...] por exemplo, hoje em dia, tem muita gente cantando* rap *nos* beats *de* trap. *O que caracteriza esse* beat *ser de* trap *e não ser de* rap*? Os timbres. O* trap *tem os timbres um pouco mais eletrônicos. A maneira como o chimbal é programado é diferente, eles usam muito [a frequência] subgrave, elementos da [bateria eletrônica Roland] 808, 909... Isso caracteriza os* beats *de* trap. *Os* [beats] *boom baps já são caracterizados pelos* drum breaks*, pelo tipo de* sample.

Eazy CDA também aborda a pauta do *trap* e analisa uma suposta ligação entre o subgênero e o gênero *Miami bass*, da década de 1980:

> **Eazy CDA:** *[...] hoje a sensação do* rap *é um estilo que começou como* trap music *e hoje ele é* rap *com elementos de* trap. *Nada mais é do que você pegar um* beat Miami bass *dos anos 1980, de 80 e poucos, que é o* Miami bass[79]*, a música feita em Miami, os precursores são o 2 Live Crew*[80]*... que estavam usando outros elementos enquanto o* rap *convencional usava* samples *de bateria orgânica. E o Miami começou a usar uma bateria sintética, que é a [Roland] 808... e os próprios baixos dessas baterias. Aí o 2 Live Crew fez isso, e hoje o* trap*, o que fez? Descobriu a roda? Não. Ele pegou o Miami que o BPM era 120, 130, e desdobrou, com os mesmos elementos. Só isso.*
>
> **Pesquisador:** *Colocou mais chimbal...*
>
> **Eazy CDA:** *É o mesmo. E aí, pra compensar essa falta de tempo, porque é* downtempo*, né, você desdobra, você vai pra 65 [BPM], a bateria é desdobrada, os elementos musicais são desdobrados... E aí para compensar esse atraso, dobra o chimbal. Só dobra. — Oh, achamos a magia... É nada mais que o Miami. O* trap *nada é mais é que um Miami*

79 Playlist de *Miami bass* postada pelo usuário Tim Rose no Youtube. MIAMI Bass Classics. Playlist de Tim Rose. [*S. l.*]: Tim Rose [usuário], 1 abr. 2014. Canal do Youtube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ElPfkcD8Kl0&index=10&list=PL65F512D4472E2788. Acesso em: 20 jul. 2018.

80 Faixa Do Wah Diddy, um dos maiores sucessos do grupo 2 Live Crew. DO wah diddy. Intérprete: The 2 Live Crew. *In:* The Gratest Hits Volume 2. The 2 Live Crew. [*S. l.*]: Deep Groove, 1999. CD, faixa 4. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=aiNQH4WAV-M. Acesso em: 20 jul. 2018.

> *psicodélico e desdobrado. E com os mesmos elementos de batera, os mesmos, não muda.*

O argumento de Eazy, nesse momento da conversa, era de que os *beatmakers* são artistas que reciclam, que estão sempre lidando com referências de artistas, sonoridades e estilos e que produzem constantes repaginações desses elementos. Ele usa o *trap* para exemplificar esse raciocínio e expõe elementos – principalmente os timbres de bateria – que o conectam ao *Miami bass*, um gênero cujo auge de popularidade foi alcançado há mais de 20 anos.

As escolhas

A comunidade local reconhece que o *trap* é a tendência atual na produção musical de *rap*, mas isso não representa uma aderência automática ao estilo. Cada produtor possui sua postura em relação à tendência, seja ela crítica ou não. Produtores mais novos (em termos de idade) possuem uma inclinação maior a explorar sonoridades contemporâneas como o *trap*. Os produtores mais antigos (em termos de idade e de experiência com produção) possuem mais informação e mais vivência para julgarem as tendências de forma crítica, mas também possuem maior apego a outros estilos de produção. Acredito que esses posicionamentos em relação a essas sonoridades evidenciam as escolhas dos produtores, e parte da opção pelo uso de *samples* passa pela predileção ao boom bap.

Alguns produtores, como Clebin Quirino, afirmaram explicitamente a preferência pelo estilo boom bap, em falas como: "[...] e como eu gosto muito de boom bap"; "Na maioria das vezes eu gosto dos boom baps, né". Outros explicitaram o uso de *samples* nesse tipo de *beat*. DJ Giffoni contou que passou a pesquisar *samples* de bateria nos *breaks* (*drum breaks*) das músicas dos anos 1970, tal qual os produtores de *beats* boom bap: "O pessoal do *rap* dos anos 1990, os boom baps, que são a minha maior referência, eles

já eram feitos assim com esses *drum breaks*, só que eles jogavam na MPC e reprogramavam".

DJ Giffoni cita o exemplo do CD mais recente de sua banda, Julgamento, e o classifica como um disco boom bap. Na época da entrevista, em outubro de 2017, eles estavam produzindo o álbum *Boa Noite*,[81] lançado em janeiro de 2018. Roger Deff, um dos *rappers* do grupo, também mencionou algo parecido em entrevista no programa de rádio Hora RAP, no dia 9 de fevereiro de 2018. Durante nossa conversa no programa, Deff disse que o novo CD do Julgamento era boom bap. Giffoni, por sua vez, forneceu-me o seguinte relato:

> **DJ Giffoni:** *Um exemplo é o disco do Julgamento que vai ser lançado, e está sendo produzido todo de uma maneira boom bap. A gente considera que é um disco de* rap *boom bap, um disco de* rap *mais anos 1990. Não é um disco de* rap *com timbre novo, sabe? Não é um disco de* rap *com uns arranjos mais modernos e tal, é um disco de* rap *buscando a sonoridade dos anos 1990. Porque eu acho que tudo é um ciclo, as tendências... tem muita música com influência de música dos anos 1980 hoje, por exemplo. No* rap *também é um ciclo, tem muita música hoje com influência de* rap *dos anos 1990, mas às vezes com um timbre mais novo. O que a gente está buscando fazer no disco do Julgamento que está sendo produzido são esses timbres e essa sonoridade do* rap *dos anos 1990.*

Um outro exemplo que também envolve DJ Giffoni é o álbum *Ontem, Hoje e Sempre*,[82] da Família de Rua, lançado em novembro de 2016. Giffoni é o DJ do grupo e produziu os *beats* do disco. PDR Valentim, um dos MCs da Família de Rua, descreveu o processo de criação do álbum da seguinte forma:

81 BOA Noite. Intérprete: Julgamento. [*S. l.*]: Julgamento, 2018. EP. Disponível em: https://soundcloud.com/julgamentoh2/sets/boa-noite. Acesso em: 4 jun. 2018.

82 ONTEM, hoje e sempre. Intérprete: Família de Rua. [*S. l., s. n.*], 2016. CD. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=BPx04XOcVh0&list=PLyWudoxsjspM2zoK3yskOveyY4G-Fu15f. Acesso em: 4 jun. 2018.

> **PDR Valentim:** *Na verdade, a nossa ideia era fazer um disco com a técnica de produção clássica do Hip Hop. Como que a gente fez esse disco? Ele fala essencialmente da nossa experiência a partir do nosso encontro nesse ambiente do Hip Hop. Eu, o Léo e o Monge*[83] *enquanto três MCs, e as pessoas que participam do disco. A gente produziu musicalmente esse trabalho com a direção do Giffoni, junto com ele, a partir dessa nova vivência e da influência de todo mundo ali. E era sempre assim: — Olha, eu tenho vontade de samplear tal coisa. Ou: — A gente vai falar disso, é esse o tema, então a gente pode buscar esse artista. Ou: — "Pô", eu lembrei de uma voz de "fulana", ou de um trecho de tal coisa que eu acho que cabe aqui. E a gente foi fazendo assim. A gente fez dez encontros, fizemos dez* beats*, depois a gente começou a escrever as letras, e fizemos o processo todo no estúdio. Mas tudo foi sampleado, só uma música, que é uma música que a Sweet e a Clara*[84] *participam, que é uma música que a gente queria que tivesse essa coisa do Giffoni tocar derbak, a relação dele com a música árabe… a gente fez uma faixa meio brincando, a partir de uma batida dele nesse instrumento de percussão árabe, o Helder fez um* riff *de guitarra e a gente fez um som a partir disso. Todas as outras faixas são [feitas com]* samples*, sacou?*

PDR afirma que os membros do grupo optaram declaradamente por uma técnica de produção tradicional ou a técnica de produção clássica do Hip Hop: o uso de *samples*. Eles organizaram o processo de produção de maneira que os *beats* fluíssem a partir do compartilhamento de referências e da experimentação com *samples*. Essa passagem evidencia que a opção pelos excertos, hoje em dia, é guiada por um interesse artístico, que dialoga com a percepção da tradição de uma cultura – o Hip Hop –, mas que passa pelo interesse em uma sonoridade e na estética engendrada por essa técnica.

83 Osléo e Monge, MCs da Família de Rua.

84 Bárbara Sweet e Clara Lima, *rappers* de Belo Horizonte.

A modalidade específica de criação

A última justificativa encontrada no contexto local para o uso de *samples* é a predileção por uma modalidade de criação específica, proporcionada pelo uso da técnica. A produção de *beats* baseada em *samples* determina um fluxo de trabalho com etapas e habilidades específicas. Parte da escolha pelo uso de *samples* passa pela adequação a essas especificidades. Meu entendimento a respeito de tal justificativa começou a ser construído após a seguinte passagem da conversa com Eazy CDA:

> **Eazy CDA:** *Vez ou outra, quando precisa, eu faço [com] o* sample*. Porque eu gosto também, só que eu tenho "uma onda", pra fazer [com]* samples*, que não me permite fazer tanto [com]* samples*... porque, como eu "trampo"*[85] *com produção direto, atendo muita gente... muito assim, né... modéstia à parte, [eu] trabalho com bastante gente... da cidade, de fora, do cenário... então, eu não tenho tempo de fazer muito [com]* samples*, de ser o* beatmaker *tradicional, tipo... "entrar para dentro" do meu* home studio*, trancar a porta, começar a garimpar discos, músicas... e começar a sequenciar, fazer um banco de* samples *e um banco de* beats *pré-prontos. Eu não me dou esse luxo. Porque o* beatmaker*, para mim, ele é um pesquisador mesmo. Ele ou ela é um pesquisador. E tem que ter tempo. E "dá trampo". Às vezes, você faz ali e não funciona. Não funciona aquele* sample *e você tem que deletar tudo. Esses cortes, para você fazer, tem um tempo para fazer esses cortes. Você tem que pesquisar para soar, para criar sua identidade como* beatmaker.

Eazy começa dizendo que gosta de usar *samples*, mas não o faz com tanta frequência porque não tem tempo para se dedicar a esse modo de produção. O produtor acredita que, se atuasse como um *beatmaker* tradicional, ele não conseguiria atender à demanda de produção à qual é requisitado. Em seguida, ele enumera três ações inerentes ao modo de trabalhar de um produtor que usa *samples*: "garimpar discos", "fazer um banco de *samples*" e

85 "Trampo" é um gíria que significa trabalho.

fazer "os cortes" (editar o *sample* do tamanho desejado, deixando-o pronto para ser manipulado). Por fim, ele declara que a pesquisa por *samples* toma tempo e, além disso, o processo de criação pode se delongar ainda mais, caso a experimentação com o trecho sampleado não chegue ao resultado desejado pelo produtor.

O intuito de Eazy é esclarecer que a urgência dos prazos é um dos fatores que o levam a optar por outro jeito de produzir *beats*. Entretanto, seu depoimento ilustra, com certa riqueza, o processo de produção daqueles que usam *samples* (que ele chama de *beatmakers* tradicionais). Essa declaração me sugeriu uma explicação: os produtores locais, que priorizam o uso de *samples*, fazem-no não somente porque valorizam a apropriação de material preexistente ou porque consideram que esse seja o procedimento de produção autêntico do Hip Hop, mas também porque estão habituados a essa modalidade de produção, que exige tarefas e habilidades específicas. A esse respeito, na próxima subseção, tentarei descrever as tarefas inerentes a essa modalidade de criação, assim como as habilidades necessárias para realizá-la.

A pesquisa musical

A pesquisa é a primeira atividade que distingue, fundamentalmente, a produção a partir de *samples*. Para samplear, é necessário encontrá-los. Torna-se indispensável, portanto, um processo permanente de pesquisa, que forneça essa matéria-prima ao *beatmaker*. O próprio Eazy afirma que o *beatmaker* é um pesquisador, e que "você tem que pesquisar para soar, para criar sua identidade como *beatmaker*".

De maneira geral, a investigação musical é valorizada pelos produtores locais, mesmo aqueles que não priorizam os *samples*. Existe um consenso a esse respeito, que reconhece que a pesquisa ajuda os produtores a conhecerem diferentes gêneros e estruturas musicais e a ampliarem seu leque de referências. Durantes as entrevistas, essa valorização da pesquisa foi explicitada no momento em que eu indaguei sobre as contribuições da

atuação como *dee-jay* para a produção dos *beats*. Segundo os informantes, o principal subsídio que a atividade de DJ proporciona para o produtor musical é o hábito (ou necessidade) de buscar e conhecer diversos tipos de música. A pesquisa funciona como um processo formativo tanto para os DJs como para os produtores, que ampliam suas referências musicais e aprofundam o conhecimento sobre formatos, gêneros e estilos musicais. DJ Giffoni oferece o seguinte ponto de vista a respeito do assunto:

> **Pesquisador:** *Você acha que [as funções de] DJ e produtor... a musicalidade de um interfere/auxilia na outra? Ou você acha que as duas funções não têm muito a ver?*
>
> **DJ Giffoni:** *Olha, eu acho que ajuda na questão de ouvir música... [na questão] de pesquisar, de pesquisa musical. Isso sempre influencia quando a gente vai fazer alguma coisa, quando a gente vai fazer alguma música, produzir algum* beat. *Então eu acho que é mais da parte da influência musical, porque como DJ você pesquisa muita música. Isso acaba influenciando nas produções.*

Quando coloquei essa questão em pauta na conversa com DJ Spider, ele respondeu da seguinte maneira:

> **Pesquisador:** *Você acha que o fato de você ter sido DJ antes de ser produtor te ajudou na hora de produzir?*
>
> **DJ Spider:** *Para mim, sim. Com certeza. A primeira coisa é o lance de escutar tudo quanto é tipo de música. Porque, às vezes, você está fazendo uma produção e na hora que você vê, você está usando uma influência de, sei lá, uma coisa de discoteca, uma coisa do* soul. *E aí, naturalmente, se você nunca ouviu, à vezes você não vai ter aquele gancho da ideia: — Ah, "peraí", isso aqui eu acho que vai ficar legal. Ou um* groove *assim, que não é de uma música específica, mas de uma influência que você já ouviu em outros sons, por exemplo. Acho que influencia muito. Ajuda muito.*

Ainda que a pesquisa seja importante para todos os produtores, ela é ainda mais indispensável para aqueles que trabalham com *samples*, uma vez que ela provê o material bruto, o ponto a partir do qual o produtor inicia a composição/produção do *beat*. Perguntei a Preto C sobre seu método de pesquisa, e ele me ofereceu a seguinte réplica:

> **Pesquisador:** *Como você pesquisa e escolhe os* samples *que você usa?*
>
> **Preto C:** *Sentimento. É sentimento. Isso é inexplicável. Eu escuto a música aqui, ela normal, e aí eu tenho uma visão que dá para fazer uma coisa diferente nela e criar um* beat. *Eu não consigo passar as músicas aqui e escolher uma para fazer.*
>
> **Pesquisador:** *Você não tem um tipo de música que você acha que funciona melhor?*
>
> **Preto C:** *Não.*
>
> **Pesquisador:** *Em teoria, pode ser qualquer tipo de música...*
>
> **Preto C:** *Hoje eu tenho produção aqui do Pena Branca e Xavantinho, que eu fiz um* trap*, até Agnaldo Timóteo, que foi a última música que eu fiz agora que foi a [faixa] "D' Cão", pro Neghaun*[86]*. e você escutar a [música] original você vai ver que é totalmente diferente do* beat. *[...] Então, a minha inspiração hoje, [minha] prioridade: música brasileira. Prioridade. Segundo, aí é você escutar o som e falar: — Vou fazer um* beat *com esse som agora. Muitas vezes, eu "tô" andando de carro, eu tenho escutado muitas rádios diferenciadas: Alvorada, UFMG [Educativa], tenho escutado muita rádio de música popular... Inconfidência. Porque às vezes eu escuto a música e bate uma inspiração na hora que eu "tô" dentro do carro dirigindo. Aí eu gravo a música, venho pro estúdio, procuro, estudo a música, aí eu faço o* beat *com ela. Mas, às vezes eu escuto a música em qualquer lugar e vem a inspiração daquela música. Eu não tenho um catálogo de música: — Vou fazer uma música nesse catálogo.*
>
> **Pesquisador:** *Você não vai separando [as músicas], não?*

86 Preto C se refere à faixa "D' Cão", do *rapper* Neghaun, que pode ser encontrada em: D'CÃO. Intérprete: Neghaum. [*S. l.*]: LABs Studio, 2018. Single. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=qg9Fn2VQ7NU. Acesso em: 30 jun. 2018.

> **Preto C:** *Não. O que às vezes eu faço é o seguinte: às vezes eu pego... — Ah, vou pegar essa semana pra estudar música, tendências musicais. Quero estudar hoje MPB de '50 a '70. Aí eu vou no YouTube e vou caçando as músicas de 1950 a 1970. Aquilo que eu vejo que pode ser útil pra mim lá na frente, eu vou guardando.*

Nesse trecho da conversa, o raciocínio de Preto C fornece fluxos de ida e volta em torno de sua metodologia de pesquisa e escolha dos *samples*. Ele começa dizendo que a escolha dos sons se baseia no sentimento que a música original suscita. Preto C não esclarece como, mas afirma que a música sugere algum elemento que o impele a utilizá-la. Em seguida, ele sustenta uma metodologia não sistemática: "Eu não consigo passar as músicas aqui e escolher uma para fazer". Essa frase sugere que ele não possui um sistema de pesquisa definido, que não existe um momento específico de pesquisa, e que a escolha depende de um sentimento ou uma inspiração desencadeada pela escuta.

Mais adiante, porém, ele afirma que atualmente tem priorizado *samples* de música brasileira: "a minha inspiração hoje, [minha] prioridade: música brasileira". Ele expõe essa prioridade e retoma o critério que havia exposto anteriormente: "Segundo, aí é você escutar o som e falar: — Vou fazer um *beat* com esse som agora". Entretanto, ele exemplifica algumas atitudes de escuta que, amalgamadas à sua rotina diária, contribuem para sua pesquisa musical. Nesse sentido, ele relata que tem priorizado a escuta de rádios diferenciadas quando está dirigindo, como Alvorada FM, Rádio UFMG Educativa e Rádio Inconfidência. Trata-se de rádios locais que priorizam a música brasileira em suas programações, ao contrário de outras rádios mais voltadas para o pop e artistas de grande popularidade. Ao ser perguntado se ele não separa músicas que ele teria interesse em samplear posteriormente, o produtor declara que às vezes faz pesquisas específicas no YouTube, a partir de tópicos como "músicas da década de 1950 ou 1970". Somente no final da resposta é que ele escapa da argumentação de que não possui um método de pesquisa.

Nas visitas que fiz a seu estúdio, pude perceber atitudes de pesquisa um pouco mais organizadas do que seu relato descreve. No dia 2 de julho de 2018, Preto C me mostrou uma pasta em seu computador, na qual mantinha faixas que ele pretendia samplear em um momento posterior. A própria priorização atual de músicas brasileiras também constitui um critério que faz parte de seu método. Em 21 de maio de 2018, ele trabalhava em uma faixa que usava um *sample* de uma banda de *rock* psicodélico. Quando perguntado sobre como ele encontrou esse trecho, o produtor afirmou que a encontrou em uma pesquisa sobre músicas psicodélicas dos anos 1960 no YouTube. Esse relato vai ao encontro do método relatado no final do depoimento anterior, quando ele menciona pesquisas sobre tópicos específicos na plataforma de vídeos. De toda forma, acredito que a questão da escuta aqui talvez seja mais importante do que a sistematização ou não de seu método de pesquisa. Independentemente dos métodos, os *beatmakers* exercem uma escuta permanentemente atenta e extremamente treinada no sentido de identificar potenciais trechos a serem sampleados.

Clebin Quirino, por sua vez, descreve sua pesquisa de um modo um pouco diferente de Preto C. Quando perguntado sobre seu método de trabalho, ele afirmou:

> **Clebin Quirino:** *Uma característica minha é usar* samples *de vinil, então eu sempre procuro no acervo de discos que eu tenho, e até de MP3 também, não fico preso só no vinil não. Às vezes eu tenho o disco e eu baixo o MP3 pra ficar mais fácil. Mas na maioria das vezes eu gosto dessa coisa de escutar o disco, entender os trechos da música e tentar recortar, tocar novamente o* sample *para esse* a capella *que a pessoa me apresentou.*

Parte da resposta de Clebin sobre seu método de trabalho adianta um dado sobre sua pesquisa, o que reforça nosso argumento de que ela é parte fundamental na produção de *beats* a partir de *samples*. Mais adiante na

conversa, eu pergunto especificamente sobre seu processo de pesquisa, e ele responde da seguinte maneira:

> **Clebin Quirino:** *O meu processo de pesquisa é quase todo dia. Sempre que eu escuto um disco… e inclusive quando eu estou escutando música no rádio, música que está tocando em um boteco, no bar… eu fico escutando e tentando procurar elementos para criar um* beat. *Na maioria das vezes, eu escuto discos nacionais, quando eu estou pesquisando por conta própria. Quando eu não tenho a interferência de ninguém, eu procuro escutar os discos nacionais, de preferência de cantores não muito famosos. Às vezes, quando eu "sampleio" a música… às vezes eu até "dou um google" para saber quantas vezes essa música já foi ouvida no YouTube… isso me ajuda a decidir qual música [usar]. [Faço isso] atualmente, né. Antes, não. Há dez anos atrás, oito anos atrás, eu pegava a [música] que eu gostava, ia lá e sampleava. Mas na maioria das vezes, eu recorro a essas músicas. Por isso eu não descarto quase disco nenhum. Se for nacional, e tiver lá o nome de um cara em português… porque a gente sabe que no Brasil foram gravados trilhões de discos que nunca tocaram em rádio, nunca tocaram em televisão… são cantores menos conhecidos, mas que tinham músicas fantásticas, inclusive com trechos que ajudam os produtores de* rap. *Então eu procuro esses discos que são menos famosos. Mas recorro aos famosos também. E quando a galera me manda [o* sample*], aí vem de tudo quanto é tipo de referência. Agora… como eu falei que eu escuto MP3… às vezes, por exemplo, tem um pagode do momento, tem alguma coisa lá que me impressiona. Por exemplo, [no* beat*] da Ohana,*[87] *que você gosta, ela é o [cantor de pagode] Rodriguinho. Aquele* sample *lá é de uma música do Rodriguinho. São três notas que o cara dá no início da música, e eu toquei novamente essas notas em outra… em outra cadência, né. E virou aquilo lá. Depois eu coloquei uma guitarra para complementar. Virou um* beat. *Tem desde coisas tipo cantores mais novos, que cantam em língua portuguesa, até um cara que morreu trinta anos atrás.*

87 Clebin se refere à faixa "Que Assim Seja", da *rapper* Ohana Santana, que pode ser encontrada em: Que assim seja. Intérprete: Ohana Santana. *In:* DESCONSTRUÇÃO. Vários intérpretes. Belo Horizonte: Produto Novo, 2015. CD, faixa 4. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=-fqojSnfw0P4. Acesso em: 20 jun. 2018.

Clebin começa afirmando que a pesquisa é algo integrado à sua rotina: "é quase todo dia", "quando eu estou escutando música no rádio, música que está tocando em um boteco, no bar". Ele sugere a existência de um processo quase permanente de escuta e pesquisa, que acontece independentemente de local, horário ou dia: "eu fico escutando e tentando procurar elementos para criar um *beat*". Por outro lado, o produtor também expõe alguns critérios que balizam sua pesquisa "quando não tem a interferência de ninguém", isto é, quando o *sample* não é sugerido pelos *rappers*. Um dos critérios é utilizar seu próprio acervo de discos. Nesse sentido, ele é o produtor local que mais se aproxima do comportamento purista explicitado na pesquisa de Schloss (2014). Um outro preceito é a prioridade conferida aos artistas nacionais de décadas passadas e aos artistas de pouca visibilidade: "são cantores menos conhecidos, mas que tinham músicas fantásticas, inclusive com trechos que ajudam os produtores de *rap*. Então eu procuro esses discos que são menos famosos".

Contudo, ao mesmo tempo em que evidencia alguns critérios, ele os desconstrói. Clebin elucida a flexibilidade de seus métodos e critérios usando o exemplo da música "Que Assim Seja", da *rapper* Ohana Santana. Nessa faixa, ele usa um *sample* do artista Rodriguinho, um cantor de pagode que está em atividade desde meados da década de 1990. Em outra oportunidade, Clebin me relatou que a música sampleada tocava frequentemente no bar ao lado de seu estúdio e nas casas vizinhas. Essa escuta frequente, indireta e involuntária o impeliu a experimentar algo com a faixa, que resultou em um *beat*.

DJ Giffoni relatou seu processo de pesquisa quando lhe perguntei sobre como ele escolhe os timbres e sonoridades não percussivos. Conversávamos sobre seu método de escolha dos timbres de bateria, e por isso lhe questionei sobre a escolha dos outros elementos. Tal pergunta suscitou a seguinte declaração:

> **Pesquisador:** *E como você acha as outras sonoridades para complementar a bateria? Você vai nos* plug-ins *do Pro Tools? Como funciona?*
>
> **DJ Giffoni:** *Pois é, aí depende. Pode ser com* sample*, pode ser com alguma programação, pode ser o* sample *junto com alguma programação. Depende do clima, sabe? E o que acontece? Eu tenho uma pasta que eu vou guardando algumas músicas que eu ouço. Por exemplo, está tocando alguma música lá em algum lugar e eu vou: — Ah, essa música aqui do Paulinho da Viola. Aí eu pego a música, chego aqui no estúdio, guardo na pasta porque eu a ouvi e achei que dava para fazer alguma coisa legal. Ou [posso] pegar um pedacinho, um* sample*, ou alguma linha que serve de referência para alguma coisa. Então eu guardo essas músicas numa pasta.*

Assim como os outros métodos relatados, a fala de Giffoni descreve um processo de pesquisa que é uma mistura entre uma atitude proposital e o acaso. Algo que transita entre a naturalidade, a inspiração, um sentimento e um esforço de busca declarada, com etapas e critérios razoavelmente definidos. Independentemente do método ou das especificidades de cada produtor, a pesquisa é um elemento fundamental na produção de *beats* a partir de *samples*, pois ela é a responsável por fornecer o material bruto para os produtores. Os relatos dos informantes sugerem que o ato de pesquisar talvez esteja mais presente em uma atitude de escuta atenta do que no ato de busca em si. Entre os produtores pesquisados, as ações de ouvir e separar um arquivo MP3 são mais usuais do que a deriva por sebos, antiquários e lojas de disco. Nenhum produtor me relatou esse método de pesquisa. Embora alguns deles mantenham coleções de discos, poucos os adquirem regularmente, e, quando o fazem, não agem em virtude dos possíveis *samples,* e sim porque têm interesse no disco, seja para ouvir ou discotecar.

Edição dos *samples*

A edição é outra parte do processo de produção baseado em *samples*. É necessário preparar o *sample* para que ele seja utilizado no *beat*. Assim como em outros processos de produção musical e audiovisual, a edição

consiste na etapa em que se corta o trecho no tamanho desejado e modificam-se os atributos necessários. A principal tarefa dessa etapa é o corte preciso do início e fim de um excerto, de maneira que o *sample* inicie no momento exato de ataque da nota ou som desejado. Notas ou sons desnecessários, que estejam sobrando, também são retirados nesse estágio.

Essa etapa está intimamente ligada à fase de sequenciamento, uma vez que alguns procedimentos de edição influem no tipo de sequenciamento a ser realizado. Por exemplo, um *sample* grande, de um ou dois compassos, pode ser cortado com o intuito de ser justaposto em *loop* (processo conhecido como *looping*) ou pode ser totalmente cortado para gerar um novo sequenciamento, fruto de uma nova colagem entres esses pequenos fragmentos (conhecido como *chopping*). Outras modificações que podem ser realizadas tanto na fase de edição quanto na fase de sequenciamento são a modificação do andamento (BPM) e a modificação do tom (*pitch*). Kistner (2006) afirma que:

> [...] a fronteira entre a edição e o sequenciamento não é definida, de modo que uma mudança de *pitch* ou alteração de tempo poderiam ser caracterizadas como parte do processo de edição. Normalmente, entretanto, esse tipo de edição ocorre durante o processo de sequenciamento (KISTNER, 2006, p. 74, tradução nossa).

Ao observar o processo de criação de Preto C, pude perceber que ele modifica o BPM e/ou o tom do *sample* no aplicativo Traktor, antes de importar o trecho para o *software* Maschine, plataforma usada pelo produtor para produzir os *beats*. Ele usa o Traktor para marcar os pontos exatos dos *samples* em um faixa musical. O Traktor é um *software* de discotecagem, que permite que ele mude o tom da faixa, assim como o BPM. Ao contrário dos toca-discos utilizados pelos DJs, a ferramenta é capaz de mudar qualquer um

desses dois parâmetros sem modificar o outro.[88] O Maschine possui uma função que grava qualquer som em reprodução no computador de Preto C e o salva como se fosse um *sample* pronto para ser usado. Sendo assim, o produtor toca a faixa a ser sampleada no Traktor, com a devida manipulação de andamento ou tom, e grava o trecho desejado como um *sample*, usando o *software* Maschine.

Clebin Quirino também utiliza duas ferramentas diferentes para editar e sequenciar os *samples*. Entretanto, a comunicação entre esses *softwares* é menos fluida que no caso de Preto C. Clebin usa o Adobe Audition para digitalizar os *samples* – quando eles advêm de um suporte analógico – e editá-los. Ele exporta o trecho devidamente cortado como um arquivo de áudio e o importa no Fruit Loops, que lhe permite sequenciar e manipular de inúmeras formas. Outros produtores, como Enece, também me relataram um método de trabalho similar.

Em outras modalidades de produção musical, que lidam com diferentes recursos e ferramentas, a etapa de edição também está presente. Kistner (2006) aponta que:

> [...] nenhuma destas etapas são exclusivas do universo da produção de Hip Hop baseado em *samples*. Gravação, edição e sequenciamento são processos autônomos que podem acontecer independentemente dos processos de produção do Hip Hop (por exemplo, o sequenciamento de informação MIDI para a trilha de um filme, ou a edição de um vocal de música *country*) (KISTNER, 2006, p. 72, tradução nossa).

88 Nos modelos de toca-discos de uso profissional, é possível mudar o andamento das músicas, porém esse recurso modifica a frequência dos sons, uma vez que o aparelho passa a girar mais rápido ou mais devagar, dependendo da escolha do DJ.

Em processos de produção musical dos gêneros *rock* e pop, às vezes, é necessário editar algumas gravações específicas, como uma linha de bateria, para adequar algumas notas ao tempo, ou cortar um pedaço de um solo para adequá-lo à estrutura da música. Entretanto, acredito que esse procedimento não é tão fundamental para o processo de criação e produção musical quanto no *rap* baseado em *samples*.

A manipulação dos *samples*

O processo de criação de *beats* a partir de *samples* demanda um tipo de manipulação específica do material sonoro. Os produtores lidam com os excertos sonoros de maneira concreta, e criam os *beats* a partir da organização dos *samples*, que pode acontecer de diversas maneiras. Embora os produtores utilizem diversas camadas sonoras além dos trechos para criar os *beats*, geralmente é o elemento sampleado que conduz o processo. Sendo assim, os produtores criam primeiro o arranjo do excerto para depois inserirem os outros elementos. É comum, por exemplo, a programação de uma linha de bateria simples, com timbres que ainda não são os timbres definitivos, para guiar a inserção dos *samples*. Uma vez que essa etapa estiver resolvida, eles adicionam – ou aperfeiçoam – os outros elementos.

Por mais que a minha exposição, durante este capítulo, tenha separado o processo em diversas etapas, elas estão temporalmente, criativamente e estruturalmente conectadas. As fases de pesquisa e edição dos *samples* não estão alheias à etapa de manipulação. Durante a pesquisa e escolha de um trecho, por exemplo, o produtor já premedita a provável manipulação a ser feita com o som sampleado. A fase de edição, por sua vez, também é determinante para a manipulação. O modo de cortar o *sample* – a escolha do tamanho – influi no tipo de manejo a ser feito – e vice-versa. Uma escolha por um *sample* grande (que dura um compasso inteiro, por exemplo) pode ser um indicativo de uma programação de um *loop*. A opção por um pequeno excerto de uma voz pode ser o primeiro passo para uma inserção de um *sample* enquanto uma colagem, como uma citação, em que os atributos semânticos da fala são importantes para a compreensão da faixa.

Mudanças no andamento e no tom – ou altura musical – do *sample* geralmente são feitas na fase de edição, mas são modificações que influem na estética musical, e podem naturalmente ser consideradas como um tipo de manipulação.

O processo de criação de *beats* se baseia em uma lógica de *loops*. Independentemente do *software* ou *hardware* utilizado, o objetivo do produtor é criar estruturas sonoras básicas (muitas vezes chamadas pelos produtores de *grooves*[89]), que se repetem ao longo da música, e daí o conceito de *loops*, que incorpora na figura do laço (tradução literal de "*loop*") a metáfora de retorno ou repetição. Cada um desses *grooves* possui vários componentes, que podem ser polifônicos ou monofônicos, politimbrísticos ou monotimbrísticos, e reunir elementos percussivos diversos, como baixo, sintetizadores, *samples*, dentre outros. Um *beat* supostamente mais simples pode conter somente um *groove*, que se repete ao longo de toda a música. Um *beat* relativamente mais elaborado pode conter vários *grooves*, que salientam nuances e determinam momentos diferentes na estrutura da música.[90] Os *softwares* de produção musical geralmente possuem uma janela, na qual é possível arranjar os elementos que compõem os *groove*s, e outra para a organização dos *grooves* na sequência desejada, originando a estrutura da música.

Em partes específicas da música, um elemento que compõe um *groove* pode ser omitido, ou novos elementos podem ser adicionados a ele, ocasionando modificações na intenção e na densidade dos *beats* durante um determinado período. Trata-se de um dos recursos básicos da produção de *beats*, auxiliados pelas tecnologias de produção que permitem a complexificação

89 Sewell (2013, p. 27-35) utiliza o termo *groove* de maneira semelhante. Tal uso se distancia de concepções anteriores de *groove*, por exemplo, Maultsby (2005), que geralmente o definem a partir da interação entre músicos tocando ao vivo.

90 É importante salientar que um *beat* supostamente mais simples, feito a partir da repetição de um único *groove*, não é necessariamente considerado pior que um *beat* mais elaborado. Ambos os tipos são valorizados e agradam os artistas e o público na mesma proporção. Um exemplo disso é o produtor RZA, do grupo norte-americano Wu-Tang Clan, que é conhecido por produzir *beats* simples, mas que é altamente respeitado tanto pelos artistas como pelo público.

de estruturas aparentemente simples, resultantes da programação de um só *groove*. Um dos exemplos mais recorrentes desse recurso é quando os *beatmakers* silenciam os elementos de um *groove* para deixar somente a bateria que serve para acompanhar a voz durante alguns compassos.[91] Na maioria das vezes, esse procedimento é utilizado para chamar a atenção para a *performance* do *rapper* e/ou o conteúdo das letras. A técnica contrária também é recorrente, muitas vezes os DJs e produtores omitem a bateria e deixam os outros elementos do *beat* guiarem a voz.

A seguir, gostaria de discutir alguns procedimentos de manipulação de *samples* a partir de um exemplo de *beat* produzido por um artista local. Utilizarei, como exemplo, a faixa "Meus heróis",[92] produzida por Clebin Quirino e cantada pelo próprio Clebin e pelo *rapper* belo-horizontino Comum (André Novais Machado). A faixa é parte do álbum *Rimas de um Levante*,[93] de Comum, lançado em 2014. No *beat* de "Meus heróis", Clebin usa um *sample* da música "Voyage, voyage"[94] (1986), da cantora francesa Desireless. O *sample* é um segmento de dois compassos de duração, retirado do refrão da música original. O produtor diminuiu o andamento original do trecho para se adequar ao andamento do *beat*. No início da faixa, como uma espécie de introdução, Clebin utiliza o excerto de maneira integral, sem cortes. Esse é um recurso muito utilizado pelos *beatmakers*, que frequentemente iniciam o *beat* com um fragmento do *sample* original, sem cortes. Tal recurso ressalta o processo de sampleamento e enfatiza a ligação entre o *beat* e a música original. D'errico (2011) cita o exemplo do

91 Mais adiante demonstrarei como este recurso é utilizado na faixa usada como exemplo.

92 Meus heróis. Intérprete: Comum. *In:* RIMAS de um levante. Comum. Belo Horizonte: Produto Novo, 2014. CD, faixa 6. Disponível em: https://soundcloud.com/comum/06-meus-hero-is-part-clebin?in=comum/sets/rimas-de-um-levante. Acesso em: 30 jun. 2018.

93 RIMAS de um levante. Intérprete: Comum. Belo Horizonte: Produto Novo, 2014. CD. Disponível em: https://soundcloud.com/comum/sets/rimas-de-um-levante. Acesso em: 30 jun. 2018.

94 VOYAGE, VOYAGE. Intérprete: Desireless. [*S. l.*]: Epic Records, 1986. LP. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=NlgmH5q9uNk. Acesso em: 30 jun. 2018.

beatmaker Madlib, que utiliza esse recurso na faixa "Beat Provider (Through the Years)". O autor descreve a faixa da seguinte maneira:

> Os primeiros momentos da faixa consistem em um breve trecho do material sampleado, que conduz até o *loop* de um compasso que vem em seguida. Esse fragmento curto do *beat* lembra o ouvinte que Madlib está retirando seu *sample* de uma fonte maior, e salienta a conexão entre o *beat* resultante e o *sample* original (D'ERRICO, 2011, p. 46, tradução nossa).

Segundo a tipologia de Sewell (2013), esse tipo de *sample* utilizado por Clebin é um *sample* não percussivo. Segundo a autora, um *sample* não percussivo é aquele que não possui elementos de percussão, ou aquele em que esses elementos não são perceptíveis. Sendo assim, as baterias dos *beats* que contêm *samples* não percussivos são programadas a partir de timbres originados de outras fontes. O trecho sampleado por Clebin contém sons de bateria, mas tais sonoridades são pouco perceptíveis, principalmente depois de recortadas e reorganizadas. Ao escutarmos a faixa, fica claro que o produtor não tem interesse nos timbres de bateria da música original. Ele inclusive programa uma linha de bateria usando outros timbres.

O *sample* utilizado possui uma função essencial no *beat*. Sua participação na constituição dos *grooves* é fundamental, uma vez que ele é o principal elemento constituidor do ritmo e da melodia da canção. Sewell (2013, p. 26, tradução nossa) classifica esse tipo de *sample* como estruturais. A autora afirma que os "*samples* estruturais formam a fundação rítmica e harmônica de uma faixa baseada em *samples*, e criam o *groove* da faixa". Além do *sample*, Clebin usa um *kit* de bateria e uma guitarra para compor os *grooves*. O arranjo de bateria é programado no *software* Fruit Loops e a guitarra é inserida posteriormente em outro aplicativo, a partir da gravação da *performance* do guitarrista Natanael Shadday. A Figura 11, *Channel rack* do projeto do *beat* de

"Meus heróis", é uma visão parcial do *channel rack*[95] do *software* Fruit Loops, que demonstra os elementos usados por Clebin. Ao lado do *channel rack* está a janela *step sequencer*, que, no caso do Fruit Loops, trata-se de botões[96] a serem marcados, dando origem à programação dos elementos.

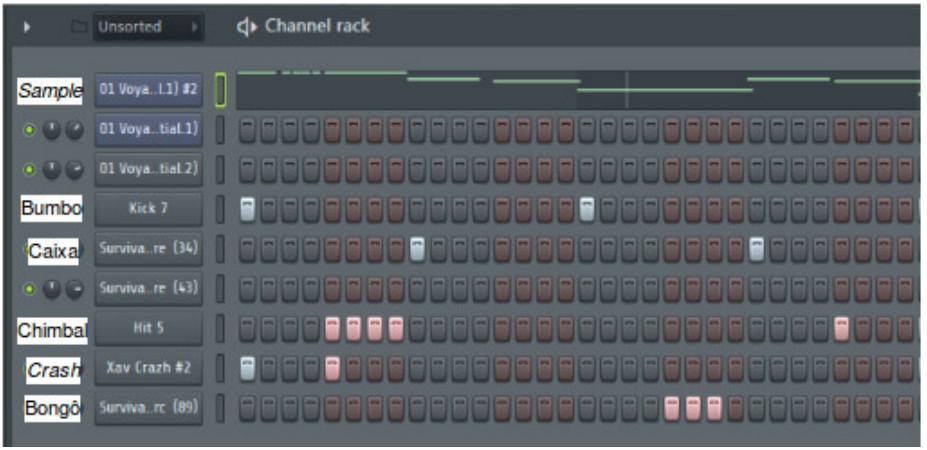

Figura 11: *Channel rack* do projeto do *beat* de "Meus heróis"

Fonte: imagem coletada a partir da captura de tela realizada durante entrevista com o produtor Clebin.

Além do *sample*, Clebin utiliza um *kit* de percussão, que reúne timbres de bumbo, caixa, chimbal, prato de ataque (*crash*) e bongô agudo. Os timbres escolhidos não são frutos de síntese, mas *samples* de instrumentos gravados em estúdio. Esses elementos fazem parte de pacotes de timbres disponibilizados para compra ou *download* gratuito na internet. Com exceção do bongô, os outros itens fazem parte de um *set* de bateria padrão, tal como o instrumento

95 Prateleira de canais, em tradução direta. Trata-se da seção do *software*, na qual todos os elementos em uso ficam dispostos para serem programados/arranjados.

96 Cada botão do *step sequencer* corresponde à duração de uma semicolcheia.

real. Como dito anteriormente, os arranjos de guitarra são inseridos em outra fase do processo, através da gravação da *performance* em um outro *software*.[97]

A Figura 12[98] representa a distribuição dos elementos na estrutura da música "Meus heróis":

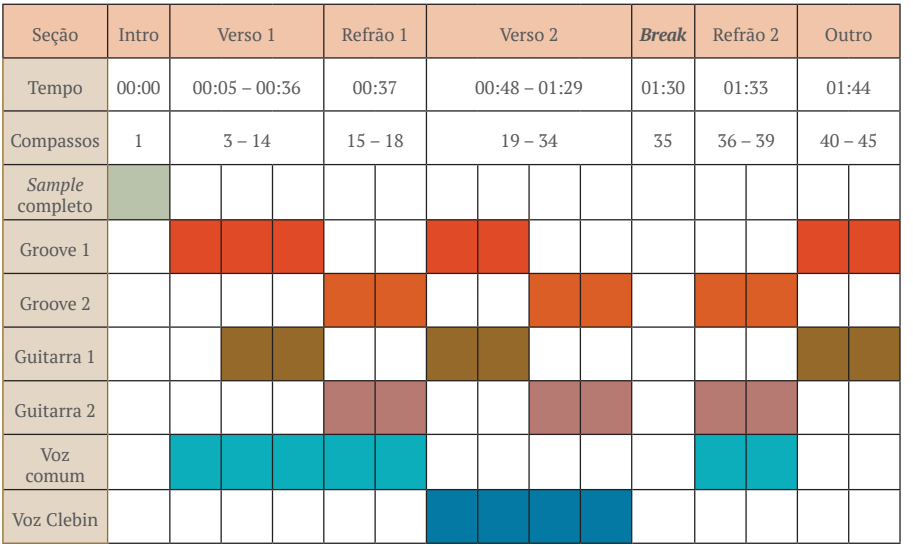

Figura 12: Tabela que representa a estrutura das seções e elementos da faixa "Meus heróis"

Fonte: elaborado pelo autor.

A estrutura de "Meus heróis" é relativamente simples. Após a introdução, que explicita o *sample* utilizado, a faixa conta com uma alternância entre versos e refrões. Cada *rapper* canta uma estrofe, que é seguida por um refrão. Ambos os refrões são cantados por Comum, que também é responsável pela primeira estrofe. Clebin canta a segunda estrofe, que possui

97 Clebin utiliza o Adobe Audition para gravar vozes, guitarras e outros elementos originados da *performance* de um instrumentista. Além disso, ele usa o Reaper para mixar as faixas.

98 A referência para a realização do gráfico veio de Hein (2012), que, por sua vez, se inspirou em Moylan (2002).

uma duração maior. A alternância entre versos e refrões só é rompida por um rápido *break* – que dura um compasso – entre a segunda estrofe e o segundo refrão.

Para elaborar o *beat* da faixa, o produtor criou dois *grooves* com o mesmo *sample*. Cada *groove* é utilizado em momentos diferentes, eles nunca são sobrepostos. A programação de *samples* é acompanhada por uma programação de bateria, que é praticamente a mesma nos dois *grooves*. A criação dos *grooves* do *beat* envolve uma técnica conhecida como *chopping*. Em tradução direta, *chopping* significa cortar ou picar.[99] No contexto da produção de *raps*, o *chopping* é uma técnica que envolve a segmentação de um *sample* em frações menores que a estrutura rítmica inicial, com o objetivo de reaproveitar as microestruturas resultantes para a criação de outro arranjo ou fraseado rítmico. Segundo Kistner (2006):

> Picar os *samples* significa dividir os *breakbeats* em suas partes constituintes – [com a duração de] uma colcheia ou semínima, por exemplo – e ressequenciar essas partes para criar algo diferente. O *chopping* está, de certa forma, oposto ao uso dos *samples* em *loop*, que preserva a integridade material de uma frase musical inteira. Em meados dos anos 1990, essa prática se tornou tão disseminada que é difícil de isolar um caso exemplar (KISTNER, 2006, p. 62, tradução nossa).

Como mencionado na citação, o *chopping* se popularizou nos anos 1990, a partir de produções de *beatmakers* como DJ Premier. Desde então, a técnica se tornou uma espécie de tendência entre os produtores que usam *samples*. Segundo Schloss (2014, p. 151, tradução nossa): "Nos anos desde o início do

99 Os produtores locais usam os termos "cortar", "picotar" e "recortar" para se referirem ao *chopping*. Expressões como "eu recortei o *sample*", "você pode picotar o *sample*" eram comuns nas conversas com os produtores. Em sua entrevista, Eazy CDA usou a expressão "embaralhar" para se referir à colagem produzida com o *sample* picotado, a partir da reorganização dos fragmentos.

sampleamento, de fato, o *chopping* superou amplamente outras formas de colagem no Hip Hop baseado em *samples*". O autor também enumera três fatores que contribuíram para a valorização desse tipo de manipulação de *samples*:

> 1. Um crescente entendimento, entre os produtores, de que samplear um *break* e simplesmente repeti-lo não demonstra suficientemente sua criatividade artística;
>
> 2. O aumento da vigilância por parte dos detentores dos direitos autorais e fonográficos;
>
> 3. Uma sensação de que os melhores *breaks*, geralmente originados de discos do gênero *funk* e *soul*, já foram extensivamente utilizados (SCHLOSS, 2014, p. 97).

Durante a pesquisa de campo, alguns dos *beatmakers* locais salientaram a validade do segundo argumento de Schloss (2014). A questão dos direitos autorais é apontada como uma das razões que os fazem optar pelo *chopping*. Clebin Quirino afirmou:

> *[...] poucas vezes eu uso o* sample *de forma inteira porque tem aquela coisa de direitos autorais. Mas às vezes [se] o* sample *chama muita atenção, é muito legal, aí eu acabo usando. Isso acontece poucas vezes. Eu prefiro tocá-lo novamente, pegar só trechos de três segundos e apertar, um segundo de outro... fazer ele virar um mutante ali que dá um som legal no final. Esse procedimento repete.*

DJ Giffoni também comenta sobre a influência do âmbito jurídico na escolha dos *beatmakers*:

> *[...] se você samplear de uma forma, por exemplo, você sampleia, pega um* loop*, e faz uma música com uma música que já tem aí e é registrada tudo direitinho. Você pega um* loop *dessa música e faz a música, depois*

> *você vai colocar no YouTube vai dar problema. Se você for gravar um CD vai dar problema. Chega lá em Manaus pra fazer a prensagem, o pessoal vai mandar voltar. Volta: — Tira a música do CD ou me entrega a autorização. Então tem a maneira de samplear. Tem a maneira que você pode samplear e tem a maneira que você não pode.*

Segundo Giffoni, os *samples* de duração maior, que geralmente são usados como *loops*, são facilmente identificados. Essa identificação pode impedir o lançamento da faixa, seja na internet ou em formato físico. Nesse sentido, a técnica do *chopping* seria uma forma de dificultar a identificação da fonte do *sample*.

A segmentação dos *samples* geralmente é feita nos próprios *softwares* de programação. Programas como o Fruit Loops e o Maschine possuem *plug-ins* e ferramentas que realizam essa tarefa específica. No Fruit Loops, por exemplo, basta importar o trecho desejado no *plug-in* Slicex,[100] que corta o *sample* automaticamente em diversos pedaços e endereça cada corte para uma tecla (ou *pad*) do controlador MIDI.[101] Essa opção de cortar e tocar os cortes dos *samples* vem do MPC, *sampler* da Akai lançado nos anos 1980 e amplamente utilizado pelos produtores de *rap*. D'errico (2011) afirma que:

> O mais importante desenvolvimento da MPC foi a possibilidade de cortar o *sample* em regiões separadas que poderiam ser endereçadas aos *pads*, de uma maneira que possibilitou o controle composicional de cada momento específico do *sample* com uma velocidade impossível de se alcançar através da manipulação de discos de vinil. O modo Trim [da MPC] permite ao usuário picar um *sample* em pedaços separados. Os recortes resultantes são então convertidos em uma programação de instrumento

100 Em algumas versões do Fruit Loops, esse *plug-in* se chama Fruit Slicer.

101 Este video demonstra o processo de programação conhecido como *chopping*: BEAT making: chopping samples in maschine. Estados Unidos: Landmarq, 2017. 1 vídeo (9 min). Publicado pelo canal Landmarq. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=NZd4q6YiEfY. Acesso em: 30 jul. 2018.

> que pode ser tocado percussivamente, usando os *pads* da MPC. Picotar o *sample* permite que se usem os fragmentos de um *sample* como um instrumento (D'ERRICO, 2011, p. 28, tradução nossa).

A Figura 13 é uma captura de tela do computador de Clebin Quirino, que demonstra o *sample* usado em "Meus heróis" e os cortes realizados no *plug-in* Fruit Slicer:

Figura 13: Captura de tela que demonstra os cortes no *sample* (barras vermelhas) utilizado no *beat* da faixa "Meus heróis"
Fonte: Clebin Quirino.

Na figura anterior, cada traço vermelho na vertical, sobrepondo a *waveform*, significa um ponto de segmentação passível de utilização. Cada um desses pontos está endereçado a uma tecla do controlador MIDI. O *software* propõe uma divisão automática dos cortes, mas é possível adicionar novos fragmentos, assim como excluir ou remanejar os trechos existentes. Os produtores geralmente tocam as teclas ou *pads* para produzirem um novo fraseado rítmico, arranjo ou colagem com os cortes. Clebin também possui

essa metodologia. Em uma das visitas que fiz a seu estúdio,[102] pude observar o produtor utilizando a mesma técnica para produzir um *beat*. Feito o corte, Clebin experimenta algumas ideias de arranjo usando as teclas de seu controlador. Quando chega a uma proposta que lhe agrada, ele grava sua *performance*. O *software* registra as informações da *performance* (duração das notas, dinâmica, etc.) e cria uma programação, que fica visualmente disponível na janela chamada Piano Roll, que possibilita desenhar arranjos diversos, usando o *mouse*, e editar *performances* gravadas como informação MIDI.

No caso da faixa "Meus heróis", Clebin criou duas programações a partir do mesmo *sample*, usando os mesmos cortes, conforme demonstrado na Figura 14. A primeira programação feita por Clebin está ilustrada a seguir.

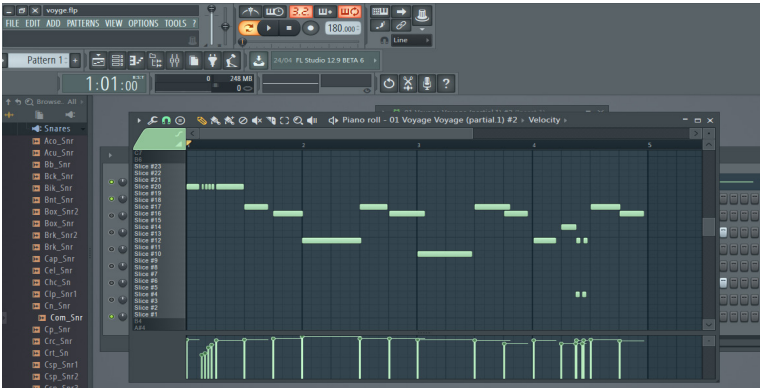

Figura 14: Janela Piano Roll do *software* Fruit Loops, mostrando a programação nº 01 do *sample* de "Meus heróis"

Fonte: Clebin Quirino.

Essa programação faz parte do *groove* principal da música. Trata-se do *loop* utilizado como base para a *performance* de Comum no primeiro verso da canção (entre 00:05s e 00:36s), e também sustenta boa parte do trecho cantado

102 Visita realizada no dia 9 de abril de 2018.

por Clebin (entre 00:48s e 01:29s). Foram utilizados sete dos 21 cortes do *sample* para realizar a colagem. Os cortes #17 e #16 são os mais usados, e se repetem de maneira regular, nos tempos 2 e 4 do compasso quaternário, com durações semelhantes a semínimas. As ocorrências do corte #16 coincidem com a incidência do timbre de caixa que compõe o arranjo de percussão da música. Um detalhe importante dessa programação é a fragmentação das notas dos cortes #20 (no início do *loop*) e #12 (entre os números 4 e 5, na parte final do *loop*). Trata-se de um elemento do estilo pessoal de Clebin, que frequentemente lança mão desse tipo de corte, realizado minuciosamente com o *mouse* no *piano roll*. Como são notas muito rápidas, o resultado é uma espécie de rufo, no caso do corte #20, ou um chiado semelhante aos arranjos de chimbal de *trap*. No caso dos cortes #12 e #4, a sensação é de uma espécie de falha, como se o som sumisse e voltasse repentinamente, dada a fragmentação incomum para uma *performance* de um instrumentista. Nesse sentido, Clebin parece salientar a presença da máquina, ao prezar por um arranjo que soa como uma imperfeição, um acidente, ou improvisação que não seria realizada por um músico.

O segundo *groove* utilizado na faixa, exposto na Figura 15, utiliza os mesmos cortes, mas possui características um pouco diferentes:

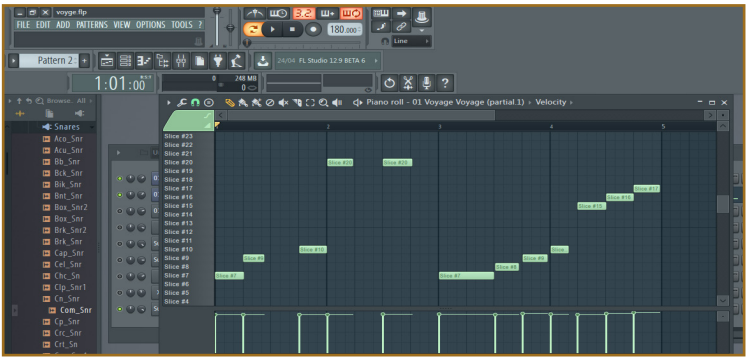

Figura 15: Janela *Piano Roll* do *software* Fruit Loops, mostrando a programação nº 02 do *sample* de "Meus heróis"

Fonte: Clebin Quirino.

Em termos rítmicos, o segundo *groove* é mais simples. Clebin opta por um arranjo pouco fragmentado, que sugere uma dinâmica diferente à música nos momentos em que é utilizado. Esse *groove* é usado nos refrões e na segunda metade do verso cantado por Clebin. Apesar de empregar uma variedade maior de cortes, o produtor cria um fraseado ritmicamente mais enxuto, que se parece com o fraseado do primeiro *groove*, mas que é menos abundante na quantidade de notas. Os cortes #10, #16, #17 e #20 são utilizados nos dois *groove*s, porém de maneiras diferentes. Embora as características rítmicas dos dois *groove*s se pareçam, a incidência dos excertos utilizados nunca coincide.

Além dos *groove*s criados a partir do *chopping* do *sample*, Clebin adiciona uma camada de guitarra, criada a partir do fraseado rítmico e melódico dos *samples*. O produtor afirmou que o instrumento foi inserido após a programação dos *samples*, e a intenção era adicionar uma camada que reforçasse o fraseado dos trechos, mas acrescentasse uma textura diferente ao *beat*. Segundo Clebin, ele sentiu a necessidade de preencher mais o *beat*, uma vez que o único elemento além da linha de bateria era o *sample*. Nesse sentido, ele pediu para que o guitarrista Natanel Shadday criasse duas linhas de guitarra que fossem uma espécie de transposição dos arranjos do *sample* para a linguagem do instrumento. A guitarra entra no compasso número 7 e permanece até o final da música, com exceção de um rápido break no compasso número 35. O instrumento intercala dois arranjos, seguindo a alternância entre os *groove*s ao longo da estrutura da música (vide Figura 12).

O uso do recurso de *live instrumentation* na produção do *beat* de "Meus heróis" configura um dos casos em que o uso desse tipo de recurso é aceito pelos produtores pesquisados por Schloss (2014). Segundo o autor, a *live instrumentation* é bem-vinda quando esse elemento é usado para apoiar ou enfatizar temas que já estão aparentes nos *samples*. Esta é a proposta de Clebin quando adiciona a guitarra: enfatizar as figuras musicais presentes no *sample*, em vez de instituir uma nova figura que funciona como uma espécie de contraponto ao excerto.

O *beat* da faixa "Meus heróis" foi usado para exemplificar um modo específico de manipulação dos *samples*. Nesse caso, o trecho foi manipulado a partir de uma técnica conhecida como *chopping*. Tal método é uma tendência no tratamento dado aos *samples* desde os anos 1990, e diversos produtores acreditam que a técnica se popularizou após o cerceamento jurídico em relação ao uso de *samples*. Ao mesmo tempo em que "Meus heróis" exemplifica a participação do *sample* enquanto um elemento estrutural na composição de *beats*, a faixa também é adequada para demonstrar o comportamento híbrido dos produtores locais. Ao mesmo tempo em que valoriza uma técnica tradicional da música *rap*, Clebin Quirino adiciona elementos – uma guitarra gravada por um músico – que não são valorizados pela perspectiva purista. Esse suposto afastamento do legado do *sampling*, entretanto, não é totalmente alheio à tradição, uma vez que a maneira com que a guitarra é usada na música configura um dos modos em que a *live instrumentation* é vista positivamente pelos *beatmakers*.

Na segunda parte deste capítulo, discutimos algumas razões pelas quais os produtores locais optam pelo uso de *samples* de outras obras na construção dos *beats* de *rap*. Foram identificadas três justificativas: falta de habilidade/interesse para lidar com instrumentos musicais e ferramentas tradicionais de produção musical, interesse pela sonoridade específica proporcionada pelo *sampling* e preferência pelo método de produção engendrado por essa técnica. Cada um desses argumentos é exposto com base no conteúdo das entrevistas e da observação dos processos de produção. A relação com o *sampling* opera em termos diferenciados no contexto local. Embora a técnica seja conectada à sonoridade tradicional do *rap* e à constituição de uma espécie de linhagem musical, os agentes locais explicitam diferentes razões para a adoção do *sample* enquanto um recurso de composição. Os principais motivos dessa escolha seriam o interesse estético pela sonoridade resultante do *sampling* e a adequação à metodologia de produção engedrada por essa técnica. A discussão sobre o interesse estético no *sampling* revela um debate interno da comunidade, que continuamente

aborda questões de sonoridade do *rap* durante os processos de produção. As categorias boom bap e *trap* são usadas para exemplificar tal debate. A discussão sobre a metodologia de produção a partir de *samples* lança luz sobre as etapas de criação existentes nos *beats* baseados em *samples*. Tais etapas evocam manipulações e habilidades específicas, que não são tão significativas em outras modalidades de criação de *beats*. Desse modo, a escolha pelo uso de *samples* explicita também a propensão do *beatmaker* a uma modalidade de criação, uma metodologia de produção específica engendrada pelo *sampling*.

Considerações finais

O presente trabalho se propôs a investigar práticas de produção musical de *raps* em Belo Horizonte e região. Mais precisamente, o intuito dessa iniciativa foi discutir as posturas dos *beatmakers* locais em relação ao uso de *samples* de outras obras musicais na produção de *beats* de *rap*. O livro se baseou em uma pesquisa de campo realizada junto aos produtores locais, que contou com uma série de visitas a estúdios de gravação e produção, nos quais foram realizadas entrevistas e observação de processos de produção musical. Essas informações foram complementadas por minha vivência no mundo do *rap* local, enquanto músico e comunicador.

O primeiro capítulo constituiu uma revisão de literatura, com foco nos escritos sobre *rap*, Hip Hop, produção musical de *rap* e *digital sampling*. A primeira parte do capítulo enfocou a ascensão da técnica do *sampling* na música *rap* ao longo da década de 1980, assim como o declínio dessa prática na primeira metade da década de 1990. Talvez o principal motivo para a diminuição do uso de *samples* tenha sido o trâmite judicial em processos envolvendo direitos autorais, sofridos por *rappers* e produtores. O *sampling* ficou praticamente inviável após o entendimento, por parte dos juízes norte-americanos, de que toda utilização de trechos de obras de terceiros deveria ser expressamente autorizada pelos detentores dos direitos autorais e fonográficos. Tal atitude freou os ânimos dos artistas ligados ao *rap*, uma vez que essa jurisprudência dificultava o emprego de *samples* por razões financeiras e burocráticas. De toda forma, a opção dos artistas por explorar novas ferramentas e sonoridades também é um fator primordial nesse processo, na medida em que, desde o princípio, sempre houve uma diversidade de técnicas e sonoridades no gênero *rap*. O declínio do *sampling* abriu mais espaço para outras ferramentas e abordagens de produção, como sintetizadores, baterias eletrônicas e até mesmo o uso de instrumentistas de estúdio (uma prática pouco utilizada no *rap*, mas que foi utilizada nos primórdios do gênero).

A segunda parte do primeiro capítulo explicitou algumas abordagens teóricas sobre o *sampling*. Parte da literatura existente sobre o assunto foi

revisitada, de maneira a elencar e discutir as reflexões suscitadas pela prática do sampleamento. O percurso começou por abordagens que relacionaram o *sampling* a elementos da pós-modernidade, passando por autores como Tricia Rose (1994), que salientam elementos da tradição afroamericana no *sampling* e no *rap* de maneira geral. Um importante conceito, empregado por vários autores, é o *signifyin(g)*, discutido por Gates Junior (1988) em referência a uma estratégia legitimamente afroamericana de codificação e apropriação de conteúdo. A revisão de literatura também verificou a recorrência de aportes teóricos advindos da teoria literária, sobretudo a discussão sobre intertextualidade. Foi possível detectar um predomínio de pesquisas sobre os *rappers*, os elementos da letra e da *performance* vocal, bem como investigações sobre a postura desses artistas quanto às questões de raça, classe, identidade e globalização. Por outro lado, existem poucas referências sobre a construção musical do gênero *rap*, assim como sua produção musical.

A revisão de literatura apresentada não esgota as referências sobre o *sampling* e a sonoridade do *rap*, mas apresenta uma apreciação, em língua portuguesa, de parte importante dessa bibliografia, que, de maneira quase integral, encontra-se em inglês. Nesse sentido, tal revisão pode contribuir para um aprofundamento local sobre os tópicos pesquisados, configurando um ponto de partida para pesquisas futuras sobre o *sampling* ou temas relacionados a essa prática. É necessário que o *rap* seja mais explorado enquanto um contexto de produção artística legítima, e que suas prioridades estéticas e práticas de criação sejam analisadas não somente a partir de seus aspectos sociais, mas também enquanto modalidades de criação artística contemporâneas, que contribuem para a constituição de subjetividades e para a reflexão sobre a sociedade contemporânea de maneira geral.

O segundo capítulo é uma espécie de relato histórico e etnográfico sobre o contexto local da música *rap* e a atuação dos produtores musicais nesse cenário. Uma das principais referências para a confecção desse capítulo é o conceito de mundos da arte, do sociólogo Howard Becker (2010). O objetivo

é fornecer um panorama do mundo do *rap* local, ao longo dos mais de 30 anos do advento do *rap* na cidade. Nesse sentido, procurou-se descrever as diversas configurações do contexto local dessa atividade artística. Ao mesmo tempo, buscou-se retratar a atuação dos produtores musicais em diferentes décadas, salientando as mudanças no perfil dos artistas, os equipamentos e a inserção desses músicos nesse mundo da arte local. Foi possível detectar uma expansão quantitativa dos *beatmakers* ao longo de três décadas de presença da cena *rap* em Belo Horizonte, assim como o crescimento da importância desses agentes no cenário local. Essa expansão se deve, entre outros fatores, à consolidação da música *rap* enquanto um fenômeno nacional e local, à relativa facilitação do acesso a equipamentos de produção musical e ao aumento da quantidade de informações disponíveis sobre produção musical, criação de *beats* e sobre a música *rap* de maneira ampla. Outra constatação do capítulo é a diversidade de perfis pessoais e a multiplicidade de estilos existente na região. Não foi possível afirmar uma unidade estética ou situar um elemento comum que caracterizaria a produção local. Do contrário, diversas referências são acessadas pelos produtores, sobretudo referências de artistas e subgêneros do *rap* norte-americano, que operam também no sentido de escolha dos materiais e ferramentas de produção. O uso de *samples* é uma dessas decisões estéticas, e foi mais profundamente analisado no capítulo seguinte.

O terceiro capítulo, portanto, discute as atitudes dos *beatmakers* locais em relação ao uso de *samples*. A seção partiu das entrevistas realizadas com os produtores e da observação de processos de produção e gravação. Inicialmente, apresentei um mosaico de pontos de vista e posicionamentos pessoais a respeito da prática, organizados por uma sequência de tópicos inter-relacionados. Pude constatar que os artistas locais reconhecem que o *sampling* é uma técnica tradicional de produção musical no *rap*, e que tal técnica carrega um simbolismo que a posiciona como um autêntico elemento estético do Hip Hop. Entretanto, o reconhecimento e a força de autenticidade do *sampling*, assim como as demandas estéticas locais, não

foram suficientes para que a técnica ocupasse um espaço central na sonoridade desses artistas. Por outro lado, o uso de *samples* continua a ser parte do cotidiano dos *beatmakers*. Todos aqueles que visitei e conversei possuem exemplos recentes de *beats* que utilizaram *samples*, demonstrando que tal técnica continua visitando os processos locais de produção de *beats*. No decorrer do mesmo capítulo, ainda discuto a postura dos produtores locais em diálogo com o conceito de comportamento purista, identificado por Schloss (2014) em sua pesquisa junto aos *beatmakers* norte-americanos. Detenho-me de maneira aprofundada a três características dos produtores da região que desviam do purismo: a mistura de *samples* com outros elementos sonoros; o uso de *elementos orgânicos*, advindos da gravação da *performance* de músicos em estúdio (*live instrumentation*); e o deslocamento dos suportes materiais das fontes de *samples* (dos discos de vinil para arquivos digitais). Essas três características, ao mesmo tempo em que desviam do comportamento purista, reafirmam algumas faces desse comportamento. O uso de arquivos digitais em vez de discos de vinil, por exemplo, é uma mudança que ocorreu tanto em nível local quanto mundial. Trata-se de um procedimento que difere da postura purista, porém, esse deslocamento também ocorreu nos Estados Unidos. Embora o suporte material tenha mudado, a lógica de manipulação e criação permanece a mesma.[103] A postura dos artistas locais em relação ao uso de *live instrumentation* é outro exemplo que desvia, mas também reafirma certos elementos da postura purista. Embora os produtores entrevistados não enxerguem o *sampling* e a *live instrumentation* de maneira oposta, o uso de elementos *orgânicos* muitas vezes reforça elementos presentes nos *samples* e se adequa à estética do *rap*, principalmente ao caráter cíclico dos instrumentais.

Na segunda parte do capítulo, eu procuro explicitar algumas razões que impelem os *beatmakers* a utilizarem *samples*. Os dados colhidos em campo me permitiram elencar três motivos. O primeiro deles é o fato de que o *sampling* permite que os produtores se expressem musicalmente sem

103 Tal deslocamento de suportes foi registrado por Schloss (2014) e Katz (2012).

necessariamente dominarem um instrumento musical. A segunda justificativa é de ordem estética: os produtores usam *samples* devido ao interesse em uma sonoridade específica, resultante da apropriação de texturas e sons presentes nas gravações de outras obras musicais. Esse debate sobre o interesse estético foi exemplificado através da discussão sobre os estilos boom bap e *trap*. No contexto local, muitas vezes o uso de *samples* é conectado ao boom bap, um estilo de produção de *rap* que foi marcante na década de 1990 e configura, no século XXI, uma das categorias utilizadas pelos artistas de Belo Horizonte na discussão de estilos e influências musicais no *rap*. Outra categoria amplamente usada é o *trap*, que atualmente é a sonoridade predominante no *rap*, tanto entre os artistas do *mainstream* norte-americano como artistas do Brasil e de Belo Horizonte. O *trap* quase não utiliza *samples* e privilegia o uso de sintetizadores e timbres da bateria eletrônica Roland TR 808. Por fim, argumento que o interesse pelo uso de trechos musicais sampleados também passa pelo interesse nos procedimentos específicos de produção baseado em *samples*. Ao longo de sua trajetória, cada produtor opta pelo uso de determinadas ferramentas, que moldam seu jeito de compor/produzir. A opção pelo uso do sampleamento implica uma modalidade de produção que possui etapas específicas, como: um processo permanente de pesquisa; uma etapa de edição do material musical; e formas particulares de manipulação desse conteúdo. Explano cada uma dessas etapas e uso o exemplo da faixa "Meus heróis", do *rapper* Comum e do produtor musical Clebin Quirino para explicitar uma técnica conhecida como *chopping*, um tipo de programação de *samples* que se baseia em um rearranjo de inúmeros cortes no trecho sampleado. O *chopping* surgiu na década de 1990 e é uma técnica amplamente usada por aqueles que trabalham com *samples*. A popularidade do *chopping* foi catalisada pela evolução dos equipamentos de manipulação dos fragmentos, especialmente o Akai MPC. Outro fator que impulsionou tal técnica foi uma espécie de perseguição jurídica ao *sampling* (discutida também no capítulo 1), que obrigou os *rappers* e produtores a licenciarem formalmente toda a utilização de material fonográfico pertencente a terceiros. Alguns artistas

e autores acreditam que o *chopping* foi uma resposta a essa vigilância, na medida em que ele manipula os *samples* de uma maneira que transforma drasticamente a música original, dificultando a sua identificação.

A pesquisa fornece um registro do gênero *rap* em um contexto local, que está distante geograficamente do local de origem do Hip Hop, mas que, há mais de 30 anos, se espelha no contexto norte-americano para produzir música. Evidencia-se, com este estudo, não somente o fluxo de informações, mercadorias e identidades, mas também o fluxo das sonoridades e procedimentos de produção musical do *rap*. O foco nos *beatmakers* explicita a relação dos artistas locais com a estética do *rap*, endereçada pela investigação sobre o *sampling*. O espalhamento do *rap*/Hip Hop é abordado, portanto, a partir de suas práticas de criação musical.

O Hip Hop, de fato, é "[...] um recurso imaginativo chave para os jovens do mundo todo" (NEAT, 2004, p. 429), ou, ainda, "[...] um meio para os jovens das margens contarem suas histórias em sociedades em que não havia linguagem ou meio para que essas histórias fossem contadas" (FERNANDES, 2011, p. 387). Tais possibilidades se materializam através das linguagens artísticas que compõem o Hip Hop, sendo a música *rap* a que mais alcançou visibilidade ao longo dos anos. Dessa forma, os processos de criação e produção musicais são importantes para aprofundar o entendimento sobre o trânsito global de culturas, mediado pela música e outras expressões artísticas. Nesse sentido, nossa opinião se alinha ao que foi afirmado em D'errico (2011):

> Ao reconhecer o que acontece "por trás do *beat*", nós somos capazes de visualizar e testemunhar de maneira aural a profundidade sociocultural do complexo relacionamento da humanidade com suas tecnologias, assim como o intenso significado individual constantemente criado e negociado por músicos e comunidades culturais (D'ERRICO, 2011, p. 80, tradução nossa).

Se, como afirma Fernandes (2011, p. 387), "[...] a história do espalhamento global do hip-hop é uma história de movimento [...] de ideias, um movimento de mercadorias, e um movimento de pessoas", ele é, também, um movimento de práticas de composição e produção musical.

Foi possível identificar que as tendências da música *rap* estão circulando com cada vez mais velocidade. Diferentemente da década de 1980, em que as informações e equipamentos demoraram alguns anos para chegar ao Brasil, no século XXI, esse conteúdo trafega de maneira quase imediata. Transformações no contexto norte-americano são consumidas e apropriadas em Belo Horizonte com muita rapidez. A discussão sobre o *trap* e o boom bap, por exemplo, salienta que as mudanças no *rap*, nos quesitos tecnológicos, mercadológicos e estéticos, são sentidas aqui, e os métodos de produção musical e a estética inerente a esses métodos constituem importantes reflexos dessas mudanças. A investigação sobre o *sampling* permitiu constatar que o fato de ser uma técnica de produção tradicional no *rap* não faz com que ela mantenha uma centralidade no contexto local. A necessidade de acompanhar as tendências parece ser maior, ou mais sustentável, para certos artistas, do que a necessidade de seguir um procedimento tradicional. Esse movimento é visível, principalmente, nas novas gerações, que não vivenciaram a evolução da música *rap*. Os artistas mais novos possuem menos influência de estilos de produção antigos, e estão mais ligados à tendência atual. Assim, bebem de outras fontes e acessam indiretamente a história do gênero.

Uma característica que a pesquisa permitiu verificar é a continuidade, ao longo do tempo, de um fluxo de informações praticamente unidirecional: dos Estados Unidos para o Brasil. Não pretendemos afirmar que os agentes locais não criticam, avaliam e se apropriam dos elementos que chegam até eles, mas é necessário pontuar que não existe um diálogo efetivo entre os artistas locais e os norte-americanos. Talvez isso se deva à barreira linguística, que ainda não foi possível de ser suplantada em virtude do pouco acesso dos agentes locais ao estudo de idiomas e ao pouco interesse dos

agentes internacionais na língua portuguesa. Esse tópico merece mais aprofundamento, uma vez que o sentido quase único do fluxo cultural do Hip Hop é digno de reflexão.

Além do diálogo entre os agentes locais e internacionais, outros tópicos relacionados à pesquisa podem suscitar investigações futuras. A apropriação de elementos da música brasileira no *rap* nacional pode ser endereçada em outro estudo, e certamente o sampleamento possui um importante papel nessas práticas de apropriação. Ainda que a presença de elementos musicais nacionais não se limite ao uso de obras musicais sampleadas nos *beats*, uma análise do uso de *samples* de artistas nacionais em *raps* brasileiros pode contribuir para a discussão sobre novas relações entre artistas de diferentes gerações, ou sobre a construção de cânones alternativos no âmbito da música popular. Essa análise poderia ser desenvolvida através de metodologias de cunho qualitativo, com a formação de uma rede de relações estético-musicais ou por meio de novas ferramentas de recuperação de informação musical, conhecidas como Music Information Retrieval (MIR), baseadas em computação e amplamente disponíveis na atualidade.

Outro desdobramento ligado a esse tópico é a possibilidade de um estudo aprofundado sobre estilo pessoal na produção musical de *rap*. Se a opção pelo *sampling* faz parte de um conjunto de escolhas que constituem o perfil artístico de um produtor, quais outros elementos integram esse estilo pessoal? Que procedimentos de composição e organização do discurso musical são acionados por cada um? Qual o papel da materialidade e rotinas de trabalho manual que se utilizam das ferramentas, *softwares* e equipamentos na construção da sonoridade de um *beatmaker*? Essas são algumas perguntas que podem guiar uma investigação nesse sentido, cujo foco nos produtores de *rap* contribuiria para a reflexão sobre práticas de criação musical na música popular contemporânea.

Uma terceira possibilidade de aprofundamento que perpassa a música *rap* e o *sampling* reside na interface entre música e tecnologia, mais precisamente no campo da computação musical. Seria possível distinguir subgêneros

e estilos pessoais a partir da análise digital dos timbres dos *samples*? A opção pelo uso de trechos de músicas das décadas de 1960 e 1970 se justificaria a partir de uma análise dos atributos sonoros dessas produções? Ou a opção pelo uso de obras mais antigas dialoga com questões culturais e de gosto pessoal?

Outras investigações e desdobramentos conectados aos tópicos do presente estudo são plenamente possíveis. Por sua vez, as conclusões aqui levantadas certamente não esgotam o debate sobre o contexto local do *rap*, a linguagem musical do gênero, muito menos suas práticas de criação. Trata-se de uma exploração introdutória, que pode ser enriquecida e diversificada. Esse fato não desmerece o esforço aqui empreendido. Ao contrário, reafirma que o Hip Hop e a música *rap* são fenômenos complexos, que ainda suscitam ampla reflexão, principalmente no âmbito da pesquisa em música, campo do conhecimento que, até o presente momento, dedica pouca atenção a tal objeto.

Referências

25 PRODUTORES que você deve conhecer os trabalhos em 2016. **Vi$h Midia**, [*s. l.*], 20 dez. 2015. Disponível em: https://www.vishmidia.com.br/2016/12/25-produtores-que-voce-deve-conhecer-os.html. Acesso em: 27 nov. 2017.

ANDRADE JÚNIOR, Luiz Fernando Campos de. 2013. **Ocupa Belo Horizonte**: cultura, cidadania e fluxos informacionais no Duelo de MCs. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

BANG. Intérprete: Cachorro Magro. *In:* O INFERNO do Cachorro Magro. Cachorro Magro. [*S. l.*]: Buum/Skol Music, 2015. EP, faixa 6. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=anZnCdaKKTk. Acesso em: 26 jun. 2018.

BEAT making: chopping samples in maschine. Estados Unidos: Landmarq, 2017. 1 vídeo (9 min). Publicado pelo canal Landmarq. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=NZd4q6YiEfY. Acesso em: 3 jul. 2018.

BECKER, Howard. **Mundos da arte**. Lisboa: Livros Horizonte, 2010.

BOA Noite. Intérprete: Julgamento. [*S. l.*]: Julgamento, 2018. EP. Disponível em: https://soundcloud.com/julgamentoh2/sets/boa-noite. Acesso em: 4 jun. 2018.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BORGES, Jorge Luis. Kafka and his precursors. *In:* **Labyrinths**: selected stories and other writings. Nova Iorque: New Directions Publishing, 1964. p. 199-201.

BRASIL. **Lei nº 9.612, de 19 de fevereiro de 1998**. Institui o Serviço de Radiodifusão Comunitária e dá outras providências. Brasília, DF: Presidência da República, [1998]. Disponível em: www.planalto.gov.br/ccivil_03/LEIS/L9612.htm. Acesso em: 4 maio 2018.

BREAKIN'. Estados Unidos: Joel Silberg, 1984. 1 filme (87 min). Golan-Globus Productions. Disponível em: www.imdb.com/title/tt0086998. Acesso em: 23 mar. 2018.

BREWSTER, Bill; BROUGHTON, Frank. **Last night a DJ saved my life**: the history of the disc jockey. Nova Iorque: Groove Press, 2006.

BUZATTI, Lucas. O clipe do DV Tribo,"Geração Elevada", é a cara do novo rap de Belo Horizonte. **Vice**, São Paulo, 16 dez. 2016. Disponível em: https://noisey.vice.com/pt_br/article/ypveww/dv-tribo-geracao-elevada-sintese-sant-vinicao. Acesso em: 18 set. 2017.

CHANG, Jeff. **Can't stop, won't stop**: a history of the hip-hop generation. Nova Iorque: St. Martin's Press, 2005.

COKER, Cheo. Slick Rick, "Behind bars" album review. **Rolling Stone**, Nova Iorque, ano 28, n. 703, p. 13, mar. 1995.

CUTLER, Chris. Plunderphonics. *In:* EMMERSON, Simon (org). **Music, electronic media and culture**. Aldershot: Editora Ashgate, 2000. p. 87-114.

DAYRELL, Juarez. 2001. **A música entra em cena**: o rap e o funk na socialização da juventude em Belo Horizonte. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2001.

D'CÃO. Intérprete: Neghaum. [*S. l.*]: LABs Studio, 2018. Single. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=qg9Fn2VQ7NU. Acesso em: 30 jun. 2018.

DEFF, Roger. Três Décadas de Hip Hop em BH. Parte 1. **Jornal O Beltrano**, Belo Horizonte, 2017a. Seção Colunistas. Disponível em: https://www.obeltrano.com.br/portfolio/ tres-decadas-de-hip-hop-em-bh/. Acesso em: 23 jun. 2017.

DEFF, Roger. Três Décadas de Hip Hop em BH. Parte 2. **Jornal O Beltrano**, Belo Horizonte, 2017b. Disponível em: https://www.obeltrano.com.br/portfolio/tres-decadas-de-hip-hop-em-bh-parte-2/. Acesso em: 23 jun. 2017.

DE MÃO em mão. Brasil: Clebin Quirino, 2016. 1 vídeo (27 min). Publicado pelo canal Das Quebradas. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=RhYZ4grxeYY. Acesso em: 4 jun. 2018.

DEMERS, Joanna. **Sampling as lineage in hip-hop**. 2002. Tese (Doutorado em Musicologia) – Department of Music, Princeton University, Nova Jersey, 2002.

DEMERS, Joana. Sampling the 1970s in hip-hop. **Popular Music**, Cambridge, v. 22, n. 1, p. 41-56, jan. 2003.

DÉON, Maxence. L'échantillonnage comme choix esthétique: l'exemple du rap. **Volume!**, Paris, v. 8, n. 1, p. 277-301, 30 maio 2011. Disponível em: https://journals.openedition.org/volume/1307. Acesso em: 20 fev. 2017.

D'ERRICO, Michael. 2011. **Behind the beat**: technical and practical aspects of instrumental hip-hop composition. Dissertação (Mestrado em Música) – Escola de Pós-Graduação em Artes e Ciências, Tufts University, Medford, 2011.

DESCONSTRUÇÃO. Vários intérpretes. Belo Horizonte: Produto Novo, 2015. CD. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=0UmZXllcAn4. Acesso em: 3 jul. 2018.

DJ Neew. Trap x boom bap: onde está o verdadeiro rap? **Bocada Forte**, [*s. l.*], 21 jan. 2017. Entrevistas. Disponível em: https://www.bocadaforte.com.br/materias/entrevistas/trap-x-boom-bap-onde-esta-o-verdadeiro-rap. Acesso em: 9 nov. 2017.

DNA. Intérprete: Kendrick Lamar. *In:* DAMN. Kendrick Lamar. [*S. l.*]: Interscope Records, 2017. CD, faixa 2. www.youtube.com/watch?v=NLZRYQMLDW4. Acesso em: 26 jun. 2018.

DOLCE, Júlia. Sob críticas de movimentos, lei que regulamenta rádios comunitárias completa 20 anos. **Brasil de Fato**, São Paulo, 16 fev. 2018. Disponível em: www.

brasildefato.com.br/2018/02/16/sob-criticas-de-movimentos-lei-que-regulamenta-radios-comunitarias-completa-20-anos. Acesso em: 4 maio 2018.

DO wah diddy. Intérprete: The 2 Live Crew. *In:* The Gratest Hits Volume 2. The 2 Live Crew. [*S. l.*]: Deep Groove, 1999. CD, faixa 4. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=aiNQH4WAV-M. Acesso em: 20 jul. 2018.

DULCENIRA. Intérprete: União Rap Funk. *In:* FUNK Brasil 3. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Polydor, 1991. Vinil, faixa 3. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=s7stHGAlTSE. Acesso em: 3 abr. 2018.

FÁBRICA Ritmos. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Black White Records, 1992. Vinil. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=vrmwEZ5g6rI. Acesso em: 3 abr. 2018.

FERNANDES, Sujatha. **Close to the edge**: in search of the global hip hop generation. Londres, Nova Iorque: Verso, 2011.

FORMAN, Murray; NEAL, Mark Anthony (org.). **That's the joint**: the hip-hop studies reader book. Nova Iorque: Routledge, 2004.

FUNK Brasil. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Polydor, 1989. Vinil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=Q343VWBoIQw. Acesso em: 29 mar. 2018.

FUNK Brasil 2. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Polydor, 1990. Vinil. Disponível em: www.discogs.com/release/3860966. Acesso em: 29 mar. 2018.

FUNK Brasil 3. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Polydor, 1991. Vinil. Disponível em: www.discogs.com/Various-Funk-Brasil-3/master/421393. Acesso em: 3 abr. 2018.

GARCIA, Walter. Ouvindo Racionais MCs. **Teresa Revista de Literatura Brasileira**, São Paulo, v. 4, n. 5, p. 166-180, 8 dez. 2003. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/teresa/article/view/116377. Acesso em: 12 set. 2016.

GATES JUNIOR, Henry Louis. **The signifying monkey**: a theory of african-american literary criticism. Nova Iorque: Oxford University Press, 1988.

GAUNT, Kyra. The veneration of James Brown and George Clinton in hip-hop music: is it live? Or is it re-memory? *In:* STRAW, Will *et al*. (org.). **Popular music**: style and identity. Montreal: Centre for Reasearch on Canandian Cultural Industries and Institutions, 1995. p. 117-122.

GEORGE, Nelson. Sample this. *In:* FORMAN, Murray; NEAL, Mark Anthony (org.). **That's the joint**: the hip-hop studies reader book. Nova Iorque: Routledge, 2004. p. 437-441.

GIACOMINI, Sonia Maria. **A alma da festa**: família, etnicidade e projetos num clube social da Zona Norte do Rio de Janeiro – o Renascença Clube. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

GOODWIN, Andrew. Sample and hold: pop music in the digital age of reproduction. *In:* FRITH; GOODWIN (org.). **On record**: rock, pop, and the written word. Nova Iorque: Pantheon Books, 1990. p. 258-73.

HARKINS, Paul. Transmission loss and found: the sampler as compositional tool. **Journal on the Art of Record Production**, [*s. l.*], v. 3, n. 4, out. 2009. Disponível em: https://www.arpjournal.com/asarpwp/transmission-loss-and-found-the-sampler-as-compositional-tool/. Acesso em: 9 out. 2016.

HAVELOCK, Nelson. Soul controller, sole survivor. **The Source**, Nova Iorque, ano 34, n. 25, p. 36-40, out. 1991.

HEBDIGE, Dick. **Cut 'n mix**: culture, identity and caribbean music. Londres, Nova Iorque: Routledge, 1987.

HEIN, Ethan. Sonic analysis of "Tightrope" by Janelle Monáe**. The Etan Hein Blog**, [*s. l.*], 19 out. 2012. Disponível em: http://www.ethanhein.com/wp/2012/sonic-analysis-of-tightrope-by-janelle-monae. Acesso em: 5 jul. 2018.

HERSCHMANN, Micael (org.). **Abalando os anos 90**: funk e hip-hop – globalização, violência e estilo cultural. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 1997.

HERSCHMANN, Micael. **O funk e o hip hop invadem a cena**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2000.

HESMONDHALGH, Davi; NEGUS, Keith (org.). **Popular music studies**. Londres: Arnold Publishers, 2002.

HIP HOP: cultura de rua. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Paralelo, 1988. Vinil. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=lBy7htKtXmk. Acesso em: 29 mar. 2018.

HOCH, Danny. Toward a hip-hop aesthetic: a manifesto for the hip-hop arts. *In:* CHANG, Jeff (org.). **Total chaos**: the art and aesthetics of hip-hop. Nova Iorque: Basic Civitas, 2006. p. 349-364.

HORA Rap. Locução de: Clebin Quirino. Belo Horizonte: UFMG Educativa (104,5 FM), 30 mar. 2018. Disponível em: https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2080026195614571&set=a.1378327449117786.1073741828.100008216314142&type=3&theater. Acesso em: 3 jul. 2018.

JUNHO de 94. Intérprete: Djonga. *In:* O MENINO que queria ser Deus. Djonga. [*S. l.*]: Ceia, 2018. álbum digital, faixa 2. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=hTUEjPmX0tE. Acesso em: 24 mar. 2018.

KATZ, Mark. **Capturing sound**: how technology has changed music. Berkeley: University of California Press, 2004.

KATZ, Mark. **Groove music**: the art and culture of the hip-hop DJ. Nova Iorque: Oxford University Press, 2012.

KISTNER, Gavin. 2006. **Hip-hop sampling and african american music**: an analysis of Nas' 'Get Down'. Dissertação (Mestrado em Música) – Faculdade de Música, Universidade Laval, Quebec, 2006.

KRIMS, Adam. **Rap music and the poetics of identity**. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

KRS One. **The gospel of hip-hop: first instrument**. Nova Iorque: Power House Books, 2009.

MACHADO, Daniel. 2003. **A reconstrução da promessa**: as narrativas do hip-hop e as identidades em contextos pós-tradicionais. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2003.

MARQUES, Gustavo Souza. 2013. **O som que vem das ruas**: cultura hip-hop e música rap no duelo de MCs. Dissertação (Mestrado em Música) – Escola de Música, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2013.

MARSHALL, Wayne. Giving up hip-hop's firstborn: a quest for the real after the death of sampling. **Callaloo**, Baltimore, v. 29, n. 3, p. 868-892, 2006. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/4488375. Acesso em: 3 mar. 2017.

MAULTSBY, Portia. Funk. *In:* BURNIM, Mellone; MAULTSBY, Portia. **African american music**: an introduction. Nova Iorque: Editora Routledge, 2005. p. 302-303.

MELÔ da Paula. Intérprete: União Rap Funk. *In:* FUNK Brasil 3. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Polydor, 1991. Vinil, faixa 8. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=to-2VGyyrD8. Acesso em: 3 abr. 2018.

MELÔ da zorra. Intérprete: União Rap Funk. *In:* FUNK Brasil 2. Vários intérpretes. [*S. l.*]: Polydor, 1990. Vinil, faixa 6. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=_dCxc6FN_-A. Acesso em: 3 abr. 2018.

MELÔ do Mão Branca. Intérprete: Gerson King Combo. [*S. l.*]: UMG, 1980. Vinil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=U5RUuylsLP4. Acesso em: 27 mar. 2018.

MELÔ do tagarela. Intérprete: Miele. [*S. l.*]: RCA, 1980. Vinil. Disponível em: https://soundcloud.com/classicosdorap/miele-mel-do-tagarela-1980. Acesso em: 27 mar. 2018.

MERCADO LIVRE. **Pesquisa de preço do MPC 500**. Osasco: Ebasar.com.br, c1999. Disponível em: https://lista.mercadolivre.com.br/mpc-500#D[A:mpc%20500]. Acesso em: 23 jan. 2018.

MEUS heróis. Intérprete: Comum. *In:* RIMAS de um levante. Comum. Belo Horizonte: Produto Novo, 2014. CD, faixa 6. Disponível em: https://soundcloud.com/comum/06-meus-hero-is-part-clebin?in=comum/sets/rimas-de-um-levante. Acesso em: 30 jun. 2018.

MIAMI Bass Classics. Playlist de Tim Rose. [*S. l.*]: Tim Rose [usuário], 1 abr. 2014. Canal do Youtube. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=ElPfkcD8Kl0&index=10&list=PL65F512D4472E2788. Acesso em: 20 jul. 2018.

MITCHELL, Tony (org.). **Global noise**: rap and hip-hop outside USA. Middletown: Wesleyan University Press, 2001.

MOYLAN, William. **The art of recording**: understanding and crafting the mix. Woburn: Focal Press, 2002.

NA ONDA DO BREAK. Estados Unidos: Stan Lathan, 1984. 1 filme (105 min). Orion Pictures. Disponível em: www.imdb.com/title/tt0086946. Acesso em: 23 mar. 2018.

NEAT, Patrick. **Where you're at**: notes from the frontline of a hip-hop planet. Londres: Bloomsbury, 2004.

ONTEM, hoje e sempre. Intérprete: Família de Rua. [*S. l., s. n.*], 2016. CD. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=BPx04XOcVh0&list=PLyWudoxsjspM2zoK3yskOveyY4G-Fu15f. Acesso em: 4 jun. 2018.

O SOM que vem das ruas. Intérprete: Família de Rua. [*S. l., s. n*], 2011. CD. Disponível em: https://familiaderua.bandcamp.com/album/o-som-que-vem-das-ruas. Acesso em: 13 jun. 2018.

O SOM que vem das ruas - volume 2. Intérprete: Família de Rua. [*S. l., s. n*], 2015. CD. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=_4d5dhh9GQQ&index=7&list=PLyWudoxsjspO7tgBfWQjuiOv-0Q-9CVQj. Acesso em: 13 jun. 2018.

PALOMBINI, Carlos. A era Lula/Tamborzão: política e sonoridade. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, São Paulo, v. 38, n. 58, p. 157-207, jun. 2014. Disponível em: https://www.revistas.usp.br/rieb/article/view/82394. Acesso em: 29 ago. 2016.

PALOMBINI, Carlos *et al*. O errado que deu certo: "Deu onda", o debate da harmonia e a construção da batida numa produção paulistana de funk carioca. **Opus**, [*s. l.*], v. 24, n. 1, p. 222-263, jan/abr. 2018. Disponível em: https://www.anppom.com.br/revista/index.php/opus/article/view/opus2018a2411. Acesso em: 24 jun. 2018.

PAULO Coyote, beats e muito skate. **Cultura Urbana BH**, Belo Horizonte, jan. 2008. Disponível em: http://culturaurbanabh.blogspot.com.br/2008/01/paulo-coyote-beats-e-muito-skate.html. Acesso em: 13 jun. 2018.

PERDIGÃO, João. **Viaduto Santa Tereza**. Belo Horizonte: Editora Conceito, 2016.

PERKINS, William Eric (org.). **Droppin' science**: critical essays on rap music and hip-hop culture. Temple: Temple University Press, 1996.

PINEAPPLE Storm TV. Pineapple Storm. [*S. l.*]: Pineapple Storm Records, 2016. Canal do YouTube. Disponível em: www.youtube.com/channel/UCqrFwa5vueOTzGZ7NSlnvlQ/featured. Acesso em: 6 jun. 2018.

PORCELLO, Thomas. The ethics of digital audio-sampling: engineer's discourse. **Popular Music**, Cambridge, v. 10, n. 1, p. 69-84, 1991. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/853010. Acesso em: 21 ago. 2016.

QUE assim seja. Intérprete: Ohana Santana. *In*: DESCONSTRUÇÃO. Vários intérpretes. Belo Horizonte: Produto Novo, 2015. CD, faixa 4. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=fqojSnfw0P4. Acesso em: 20 jun. 2018.

RAP Box. Casa 1. [*S. l.*]: Casa 1 Records, c2021. Canal do YouTube. Disponível em: www.youtube.com/user/rapboxoficial. Acesso em: 6 jun. 2018.

RATCLIFFE, Robert. A Proposed Typology of Sampled Material within Electronic Dance Music. **Dancecult**: Journal of Electronic Dance Music Culture 6(1), p. 97-122, 2014. Disponível em: https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/369/459. Acesso em: 17 ago. 2016.

RIBEIRO, Eduardo. Radiografia urbana: a golden era do rap de Belo Horizonte é agora. **Vice**, São Paulo, 25 jul. 2017. Disponível em: https://www.vice.com/pt_br/article/mbapzb/a-golden-era-do-rap-de-belo-horizonte-e-agora. Acesso em: 10 jul. 2017.

RIMAS de um levante. Intérprete: Comum. Belo Horizonte: Produto Novo, 2014. CD. Disponível em: https://soundcloud.com/comum/sets/rimas-de-um-levante. Acesso em: 30 jun. 2018.

ROSE, Tricia. **Black noise**: rap music and black culture in contemporary America. Middlettown: Wesleyan University Press, 1994.

SANJEK, David. Don't have to DJ no more: sampling and the "autonomous" creator. *In*: WOODMANSEE, Martha; JASZI, Peter (org.). **The construction of authorship**: textual appropriation in law and literature. Durham, London: Duke University Press, 2014. p. 343-360.

SCHLOSS, Joseph. **Making beats**: the art of sample-based hip-hop. 2. ed. Middletown: Wesleyan University Press, 2014.

SCHUR, Richard. **Parodies of ownership**: hip-hop aesthetics and intellectual property law. Ann Arbor: Michigan University Press, 2009.

SEWELL, Amanda. 2013. **A tipology of sampling in hip-hop**. Tese (Doutorado em Música) – Jacobs School of Music, Indiana University, Indianapolis, 2013.

SEWELL, Amanda. How copyright affected the musical style and critical reception of sample-based hip-hop. **Journal of Popular Music Studies**, [*s. l.*], vol. 26, n. 2-3, p. 295-320, 2014. Disponível em: https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jpms.12078. Acesso em: 13 ago. 2016.

SHUKER, Roy. **Popular music**: the key concepts. Nova Iorque: Routledge, 2005.

SHUSTERMAN, Richard. **Vivendo a arte**: o pensamento pragmatista e a estética popular. São Paulo: Editora 34, 1998.

TEPERMAN, Ricardo. **Se liga no som**: as transformações do rap no Brasil. São Paulo: Claro Enigma, 2015.

VOYAGE, VOYAGE. Intérprete: Desireless. [*S. l.*]: Epic Records, 1986. LP. Disponível em: www.youtube.com/watch?v=NlgmH5q9uNk. Acesso em: 30 jun. 2018.

WALSER, Robert. Rhythm, rhyme, and rhetoric in the music of Public Enemy. **Ethnomusicology**, Champaign, v. 39, n. 2, p. 193–217, 1995. Disponível em: https://www.jstor.org/stable/924425. Acesso em: 7 ago. 2016.

WHAT really goes on. Intérprete: A Tribe Called Quest. [*S. l.*]: Zomba Recording LLC, 1996. Vinil. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=07428hCoBLQ. Acesso em: 1 set. 2016.

WILLIAMS, Justin. 2010. **Musical borrowing in hip-hop**: theoretical frameworks and case studies. Tese (Doutorado em Música) – Departamento de Música, Universidade de Nothingham, Nothingham, 2010.

WILLIAMS, Justin. Theoretical approaches to quotation in hip-hop recordings. Contemporary Music Review, [*s. l.*], vol. 33, n. 2, p. 188-209, 2014. Disponível em: https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/07494467.2014.959276?needAccess=true. Acesso em: 4 mar. 2017.

Apêndice 1 | **Glossário**

A capella: versão ou *performance* dos *raps*, que conta somente com a presença da voz.

***B-boy* (ou *b-girl*):** dançarino(a) de *break*.

Base: ver *Beat*.

Back-to-back: técnica de discotecagem em que o DJ realiza trocas contínuas entre dois discos que tocam o mesmo trecho de uma música. O *back-to-back* cria um efeito de *loop*, em que o mesmo trecho sempre recomeça assim que acaba.

Batida: ver "*beat*".

Beat: base instrumental que serve de apoio à *performance* de um *rapper*. Também chamado de base, batida ou instrumental.

Beatmaker: artista encarregado de compor/produzir os *beats* usados pelo *rappers* para cantar.

Boom bap: estilo de produção de *beats* surgido na década de 1990, em Nova Iorque.

Breakbeat: trechos das músicas em que a voz e os elementos harmônicos e melódicos eram silenciados, evidenciando os elementos rítmicos – em especial a percussão – da canção. Foi através da manipulação desses trechos que os DJs de Hip Hop deram origem aos *beats* utilizados pelos *rappers* para cantar.

Breaking: substantivo que, em inglês, é usado para se referir à dança *break*.

Chopping: processo de manipulação de *samples* na produção musical de *beats*, que consiste em cortar um *sample* em fragmentos curtos e rearranjá-los de uma maneira diferente do *sample* original.

Crew: nos primórdios do Hip Hop, as *crews* eram os grupos de MCs que acompanhavam os DJs nas festas. Com o passar do tempo, as *crews* passaram a ser coletivos de Hip Hop, que contam com praticantes de todos os elementos artísticos da cultura.

G-funk: estilo de produção musical de *rap* originado em Los Angeles, no início da década 1990.

Graffitti: modalidade de pintura urbana realizada em muros, fachadas, painéis e vagões de trem com latas de *spray*. Um dos quatro elementos originais do Hip Hop.

Instrumental: ver "*beat*".

Loop: excerto musical usado de maneira repetida, de modo que seu final se conecta a seu início, de maneira sucessiva e ininterrupta.

Looping: substantivo que, em inglês, refere-se ao ato de colocar um trecho em *loop*. No contexto local, alguns *beatmakers* usam o termo *loopar*, ou *fazer um loop*.

MC: mestre de cerimônias das festas de Hip Hop, sujeito que improvisa durante as festas, animando e interagindo com o público. O MC se diferencia de um *rapper* devido à sua conexão com os elementos e a filosofia do Hip Hop. Nem todo *rapper* é um MC, uma vez que o MC conduz as festas ao lado dos DJs, assim como participa da cultura Hip Hop de maneira ativa.

Produtor: profissional responsável pela sonoridade e coordenação do processo de produção musical de uma faixa ou disco. No contexto do *rap*, algumas vezes é usado como sinônimo de *beatmaker*.

Rapper: músico responsável pela escrita das letras e pela *performance* vocal de um *rap*.

Riff: sequência de notas musicais repetidas ao longo de uma música, formando uma base ou acompanhamento. Geralmente é feito na guitarra, mas pode ser feito pelo baixo, piano e outros instrumentos.

Sample: excerto sonoro ou musical apropriado de maneira concreta em uma outra obra musical.

Samplear: ato de utilizar um *sample* em um *beat* ou *rap*.

Sampling: substantivo que, em inglês, refere-se ao ato de samplear. O correspondente em português seria sampleamento.

Scratching (ou scratch): manipulação rítmica dos discos para frente e para trás. Com a ajuda do *slider* do *crossfader* do *mixer* (aparelho que mistura os sons dos dois toca-discos), o *scratch* proporciona um efeito percussivo.

Trap: estilo de produção de *beats* surgido na década de 2000, em Atlanta. Hoje em dia, o *trap* também é considerado um gênero da música eletrônica dançante.

Apêndice 2 | **Lista de CDs e álbuns de *rap* de Belo Horizonte e região**[104]

Vários Artistas – *Fábrica Ritmos*. 1992. LP. Black & White Discos. Produção/*Beatmaking*: DJ A Coisa & DJ Joseph.

Black Soul – *Tráfico, Morte e Corrupção*. 1993. LP. DJ Kings Discos. Produção/*Beatmaking*: DJ A Coisa.

Black Soul – *Efeito Moral*. 1995. LP. Black & White Discos. Produção/*Beatmaking*: DJ A Coisa.

Retrato Radical – *Seja Mais Um*. 1995. LP. Black & White Discos. Produção/*Beatmaking*: DJ A Coisa.

Divisão de Apoio – *Prefácio*. 1996. Compact-disc. Independente. Produção/*Beatmaking*: Dokttor Bhu & Célio Soró.

Black Soul – *Pátriamada*. 1997. Compact-disc. Atração Fonográfica. Produção/*Beatmaking:* DJ A Coisa.

Evandro MC – *Interestelarte da Periferia*. 2002. Compact-disc. Independente. Produção/*Beatmaking*: Evandro MC.

Retrato Radical – *O Barril Explodiu*. 2002. Compact-disc. Independente. Produção/*Beatmaking*: Evandro MC.

Realistas NPN – *Só prus Guerreiros*. 2007. Compact-disc. Independente. Produção: DJ Spider. *Beatmaking*: Enece e DJ Spider.

Nossart, Dejavuh e APR – *Trinca de Ouro*. 2006. Compact-disc. Independente. Produção/*Beatmaking*: DJ Spider, Eazy CDA e Russo APR.

Vários Artistas – *Estrada Real Rap*. 2007. Compact-disc. Independente. Produção/*Beatmaking*: DJ Spider, Eazy CDA e demais artistas.

---

104 Este apêndice enumera discos, CDs e álbuns digitais referenciais na cena de Belo Horizonte e região. O intuito não é abarcar a totalidade do que foi produzido na cidade, mas oferecer uma referência. *Singles* e faixas lançadas de maneira avulsa não foram listados. A lista foi elaborada com a colaboração de Clebin Quirino.

Julgamento – *No Foco do Caos*. 2008. Compact-disc. Independente. Produção/*Beatmaking*: DJ Giffoni.

Kontrast – *NA2R*. 2008. Compact-disc. Independente. Produção/*Beatmaking*: Enece, Eazy CDA.

Retrato Radical – *O Homem Bomba*. 2009. Compact-disc. Independente. Produção/*Beatmaking*: DJ Spider.

Gurila Mangani – *Amostra*. 2010. Semi metallic-disc. Sindicato Indie. Produção Musical: Gurila Mangani.

Missionários do Rap – *Ele Vai Voltar...* 2010. Compact-disc. Independente. Produção/*Beatmaking*: DJ Spider.

DJ Roger Dee & Vários Artistas – *Malucofonia*. 2010. Compact-disc. Acla Records. Produção/*Beatmaking*: DJ Roger Dee.

Das Quebradas – *Verdadeiro ou Falso*. 2011. Compact-disc. Independente. Produção Musical: DJ Spider.

Vários Artistas – *O Som que Vem das Ruas*. 2011. Compact-disc e Digital. Independente. Produção Musical: DJ Roger Dee. *Beatmaking*: Eazy CDA, DNT Beatmaker, DJ Roger Dee, Coyote Beatz, Enece, Gurila Mangani.

SOS Periferia – *Metamorphose*. 2011. Compact-disc. Independente. Produção Musical: Paulo Maitá.

Monge MC – *Caminho de Zion*. 2012. Compact-disc e Digital. Independente. Produção/*Beatmaking*: Coyote Beatz, Eazy CDA e DJ Giffoni.

Coletivo Dinamite – *Coletivo Dinamite*. 2012. Semi metallic-disc e Digital. Independente. Produção Musical: Clebin Quirino e Coletivo Dinamite.

Nil Rec & Coyote Beats – *Convertendo o Pensamento em Áudio*. 2012. Compact-disc e Digital. Sindicato Indie. Produção: Coyote Beats.

Uai Sound System – *Uai Sound System*. 2012. Compact-disc e Digital. Independente. Produção Musical: César Lima.

Zimun – *Surreal*. 2012. EP 7'' e CD. Vinyl Land Records. Produção Musical: Lenis Rino & Zimun.

Coletivo Dinamite – *Velhos Sons, Nova Escola*. 2013. Digital. Produção Musical: Clebin Quirino.

Fabrício FBC – *Caos*. 2013. Compact-disc e Digital. Independente. Produção/*Beatmaking*: Coyote Beatz e Enece.

Dokttor Bhu & Shabê – *Conglomano*. 2013. Compact-disc. Independente. Produção/*Beatmaking*: Dokttor Bhu.

Zaika dos Santos – *Desabafo*. 2013. Digital. Independente. Produção/*Beatmaking*: Clebin Quirino.

Douglas Din – *Causa Mor*. 2014. Digital. Independente. Produção Musical: DJ Giffoni. *Beatmaking*: DJ Giffoni, DJ Cost e Coyote Beatz.

Julgamento – *Julgamento*. 2014. Compact-disc. Independente. Produção Musical: DJ Giffoni.

Das Quebradas – *Hip Funk Hop*. 2015. Digital. Independente. Produção Musical: DJ Spider.

Vários Artistas – *O Som que Vem das Ruas* – Volume 2. 2015. Digital. Independente. Produção Musical: DJ Roger Dee. *Beatmaking*: Eazy CDA, DNT Beatmaker, Clebin Quirino, DJ Joseph, DJ Roger Dee, Enece, Gurila Mangani, DJ Giffoni.

Sem Meia Verdade – *Por Deus – A Estratégia*. 2016. Digital. Independente. Produção/*Beatmaking*: DJ Spider.

Várias Artistas – *Desconstrução* (coletânea). 2015. Digital. Independente. Produção/*Beatmaking*: Clebin Quirino.

Tamara Franklin – *Anônima*. 2015. Compact-disc e Digital. Independente. Produção/*Beatmaking*: Eazy CDA.

EF Are.zona – *A Regeneration*. 2016. Compact-disc. Produção/*Beatmaking*: DJ Wall.

Família de Rua – *Ontem, Hoje e Sempre*. 2016. Digital. Independente. Produção: DJ Giffoni.

Radical Tee – *Ideia Demais, Evolução de Menos*. 2016. Compact-disc e Digital. Independente. Produção/*Beatmaking*: DJ Spider, Eazy CDA e DJ Giffoni.

Neghaun – *Outro Efeito*. 2016. Digital. Independente. Produção/*Beatmaking*: Coyote Beatz, Enece, DJ Sense e DJ Cost.

Eazy CDA – *Gol de Honra*. 2017. Compact-disc e Digital. Independente. Produção/*Beatmaking*: Eazy CDA.

Gustavo Djonga – *Heresia*. 2017. Digital. Independente. Produção/*Beatmaking*: DJ Cost, Coyote Beatz et all.

Clara Lima – *Transgressão*. 2017. Digital. Independente. Produção/*Beatmaking*: Coyote Beatz, Fernal.

Julgamento – *Boa Noite*. 2018. Compact-disc. Independente. Produção Musical: DJ Giffoni e DJ Tobias.

Gustavo Djonga – *O Menino que Queria Ser Deus*. 2018. Digital. Independente. Produção: Coyote Beatz e DJ Cost.

Das Quebradas – *Altos e Baixos*. 2018. Digital. Independente. Produção: DJ Spider.

Sobre o autor

Michel Brasil é músico e pesquisador. Bacharel em Radialismo e Televisão pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e mestre em Artes pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), já atuou em diversos projetos envolvendo música, cultura urbana, educação e comunicação. Seus interesses de pesquisa envolvem temas como *rap*, Hip Hop, *black music*, *funk*, produção musical, bateria/percussão, música brasileira e globalização. Também atua como baterista e é um dos produtores do programa Hora RAP, transmitido desde 2014 pela Rádio UFMG Educativa. Atualmente, cursa o doutorado na Escola de Música da UFMG.

Este livro foi produzido pela Editora da Universidade do Estado de Minas Gerais (EdUEMG) em setembro de 2022.

O texto foi composto em Montserrat, desenvolvida por Julieta Ulanovsky, e PT Serif, por Alexandra Korolkova, Olga Umpeleva e Vladimir Yefimov.

Para obter mais informações sobre outros títulos da EdUEMG, visite o *site:* editora.uemg.br.

Acesse outros títulos da EdUEMG

Música de Museu: repensando um acervo

Aline Azevedo

Acesse aqui

O livro promove uma reflexão sobre a perspectiva museológica, a partir das funções museais de preservação, pesquisa e comunicação, em diálogo com a musicologia. Propõe uma aproximação entre os conceitos de música e museu, aplicando essa análise ao Núcleo de Acervos da Escola de Música da UEMG. Dessa forma, é apresentada uma nova forma de atuação em acervos musicais, principalmente quanto à comunicação do patrimônio, em suas vertentes material e imaterial.

Oficina de música na escola pública: possibilidades pedagógicas

Fernando Macedo Rodrigues

Acesse aqui

Nesta obra, o autor investiga a aplicabilidade das abordagens não formal e informal em um contexto escolar brasileiro e a possibilidade de serem utilizadas como instrumentos de estímulo aos processos de prática, ensino e aprendizagem musical.